

TOUS LES JEUX VIDÉO

GÉNÉRATION 4

AVRIL 91

ARACHNOPHOBIE:
LE FILM. LE JEU

EXCLUSIF!
LA PANTHER
D'ATARI

NOUVELLE
FORMULE!



M4681 - 32 - 25,00 F





AMIGA, J'AI UN AMI DANS L'INFORMATIQUE



Amiga, c'est vraiment quelqu'un de très ouvert. Avec lui, le dialogue s'instaure très vite; une souris, une disquette et c'est parti. Amiga a forcément des points communs avec vous. La musique, les jeux, le dessin, la vidéo, le plaisir d'apprendre... Il vous ouvre les portes d'un monde dont nul ne connaît précisément les limites. Plusieurs millions d'initiés ont déjà choisi Amiga pour ami. L'Amiga 500 est le spécialiste des loisirs et de l'éducatif. Il a aussi un grand frère, Amiga 2000, qui en plus de tous les talents du petit, excelle dans la bureautique, les usages professionnels et peut, par adjonction de cartes passerelles, devenir entièrement compatible PC. Alors, qu'attendez-vous pour les rencontrer?

Pour tout renseignement, tapez 3614 Code Commodore.



Commodore

SPORTS DRIVING

Vous voulez, il sur dans la 4^e dimension?



Distribué
par
UBI SOFT

Les réalisateurs de "Test Drive" et de "The Duel" "Test Drive II" vous transportent une nouvelle fois dans la 4^e dimension.

Avec "3D Sports Driving" vous pouvez enfin profiter pleinement des sensations d'un véritable sport de vitesse sur circuits.

Vous disposez d'une belle sélection de voitures et d'un scénario riche et varié, avec une option pour choisir les sens de la circulation. Alors saisissez l'opportunité que vous offre "MINUSCOPÉ" pour les plus prestigieuses des courses de la 4^e dimension.



MINUSCOPÉ

Disponible dans les 18000 points de vente de la presse spécialisée.

EDITO

"Qu'est-ce que c'est que cette pagaille? Je suis perdu! Mourquoi? Où sont leurs têtes de déboles? Where's the fish? J'aurais pas vu les previews? Quand est-ce qu'on mange? C'est qui lui? T'as pas l'heure? Qu'est-ce que je fais là?"

La liste des questions qui vont vous venir à l'esprit, lorsque vous osez découvrir notre nouvelle maquette, est longue. Comme pour tout changement, cela demande de l'habitude, d'autant plus que RIEN n'est plus comme avant. On vous en parlait depuis des mois, mais cette fois-ci, ça y est, le nouveau Génération 4 est arrivé, avec la venue d'un directeur artistique en la personne de Hervé Hadmar. Une présentation plus pro et plus agréable était vraiment devenue nécessaire, tout comme un retour de l'actualité.

Comme par miracle, les news sont arrivées par centaines ce mois-ci, et vous avez donc plus de tests, de news et de previews par rapport aux mois précédents, un peu tristes. Vous remarquerez aussi que les tests sont plus détaillés, afin que vous trouviez encore plus facilement les jeux correspondant à vos goûts. Pas de nouvelles têtes ce mois-ci, mais on fait tout pour qu'elles arrivent le mois prochain.

Tenez, pendant que nous parlons du numéro de mai, sachez que vous aurez droit à un reportage sur Predator 2, à toutes les news du Trade Show, et à plusieurs dossiers passionnants.

Stéphane Lavalard

SOMMAIRE

5	Edito
6	Sommaire / Index
101	Abonnement
9	Micro
10	Tests
41	Concours Killing Cloud
48	En Bref
52	Aventurier Fou
56	Bidaillleur Malade
59	Concours Super Skweek
74	Sapristi
62	Previews
81	Consoles
82	Tests
91	Concours Parasol Star
98	Express
102	Previews
118	La Panther
121	Mag
122	Les 4 d'Or Fnac / Génération 4
132	High Tech
134	News
141	Oxygen
142	News
144	Cinema
146	BD Diavolo
151	Animage
154	BD
170	Livres
177	Jeux

REDICTION

19 rue Héglippe Moreau, 75018 Paris

Directeur de la publication: Godefroy Guisicelli
 Rédacteur en chef: Stéphane Lavoisier
 Rédacteur en chef adjoint: Frank Ledoux
 Secrétaire de Rédaction: Françoise Germain
 Chefs de Rubrique: Sophie Dumas, Laurent Katz, Mic Dax

Conseiller en publicité: Tristan Lathière
 Rédacteurs: Jean Delais, Laurent Duval, Olivier Ploc'He, Bety Franches,
 Philippe Querleux, Karine Tuchming
 Guest Star: Rex Hamilton, as Abraham Lincoln

Directeur Artistique: Hervé Hindmatt
 Fabrication, découpages, collages, maquette et photo
 gravure: Michel Lhopital, Lucille Guérineau

PAO: Guillaume Savard

Photographie: GYA (Paris), STRG (Courbevoie),
 Prépha (Paris), Plaisance Photographie
 (Neuilly/Marne)
 Impression: Synia (Torcy)

INDEX DES ANNONCEURS

20TH CENTURY SOFT	29
AMIE	25
COCONUT	37-38-39-40
COMMODORE	2-3
DIGITAL ACCESS	97
DOMARK	15-179
ELECTRON	80
ELECTRONIC ARTS	15
FNAC	35
FNAC LOGICIELS	95
GAME'S	19-21
GNI	89
IMAGINE'S	45
INFOGRAMES	63
JESSICO	51
LANHOR	71
MICROMANIA	31-49-61-65-66-67
MICRO VIDEO	68-83-99
MINDSCAPE	116-117
OCEAN	4
PARADIS	180
PARADIS	47
RODIPENG	96
SWEET MICRO	8
TERRI'S GROUP	11
UBISOFT	53-79-120
ULTIMA	7-137
ULTIMA GAMES	85

ADMINISTRATION

19 rue Héglippe Moreau, 75018 Paris
 Tel: (1)45.22.38.60.

3015 Gené: Mic Dax (coucou à Mathieu Brizoo),
 STJC et Anach
 Abonnements: Nicole Gubert
 Services Comptables: Claudine Clément, Charles
 Convalot, Alain Tsiem
 Gestion Commerciale: Jérôme "le bestien" Fomeris
 Service des ventes: Olivier Le Potvin

PUBLICITE

19 rue Héglippe Moreau, 75018 Paris
 Tel: (1)45.22.38.60.
 Fax: (1)45.22.70.31.
 Directeur de la publicité: Antoine Hermel
 Assistante de publicité: Véronique Perrin

Génération 4 est une publication PrismaMag, SARL
 de presse au capital de 2000 francs et dont le siège
 social se situe au 210 rue du Faubourg Saint-Martin,
 75010 Paris. La copie et la traduction, même partielle,
 de nos textes et documents est formellement
 interdite sans notre autorisation. L'envoi de textes,
 photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur
 de leur libre publication dans le journal. Documents
 non retournés. La bande dessinée Diavolo est
 Copyright Zenda.
 Dépôt légal: premier trimestre 91.

Membre Inscrit OJD
 Commission paritaire: 69731
 ISSN: 0987-8700X



INDEX DES TESTS

Brat	AM
Chuck Rock	AM
Death Knights of Krynn	PC
Eye Of The Beholder	PC
Gem'X	AM
Gods	ST
Leisure Suit Larry 3	PC
Metal Mutant	ST
Midwinter 2	ST
Moonshine Racer's	AM
Sim Earth	PC
Technoball	AM

Pri-Pri Gameboy

Legend Of Hero Tonma
 Dead Moon
 World Court Tennis
 Parasol Star

Aldynes SupergrafX

Dick Tracy
 Joe Montana Football
 PGA Golf

MEGA DRIVE

INCROYABLE ! ECHANGE CARTOUCHE GRATUIT*

Vous avez fait le tour de votre jeu.

Vous désirez échanger l'un des titres Megadrive
 ou Gènesis suivants:

ARCADE SLAYER AIR DIVER ATTENDING 4 AUSTRALIA ALEX KID0, ARROW FLASH
 BATTLE OF ANGEL SAMAN COLOMBIA CRACK DOWN CRYER BALL DANGEROUS
 STEEL DAREX 5 DICK TRACY DU BOY DYNAMITE DUNE EISENBERG MASTER
 PHANTOM FORGOTTEN WORLD. GAIN GROUND (SHORT) IN GROUND GOLDEN
 ANGEL GROUND HARD DRIVE IN HAY UNIT HELL FIRE HUSKIECARE PROCTOR 8
 BLAZZ KEN LARF MATHS MAGICAL SON MICKEY MOSCADO OF MONKHOOF 8
 MONKHOOF MYSTIC DUNDEES PHANTASY SEAR 8 PHOENIX PORCUCUS
 RAINBOW ISLAND RAMBO 8 RASMAN SAGA 8 RING SIDE ANGEL SHADOW
 DANCER STEAM STEAM SHINOBU SUPER HANG ON SUPER RIVAL BASEBALL
 USMAN NEW BRAUN STORY THUNDERBOLT 8 THUNDERBOLT 8 VOYAGE
 WORLD CUP SOCCER

NOUS L'ECHANGONS CONTRE UN OES
 TITRES MEGADRIE SUIVANTS:

ZOOM

XDR

JUNCTION

E SWAT

SPACE HARRIER II

GNOSTBUSTER

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

ATTENTION OFFRE LIMITEE AU
 MOIS D'AVRIL

(1 seul échange possible par personne)

Envoyez votre cartouche (jeux ou accessoires) accompagnée de cette
 page et 22F en timbre ou en chèque (pour les frais de port) à

ULTIMA VPC
 5 BD VOLTAIRE 75011 PARIS

Indiquer nos noms, prénom, adresse complète et téléphone!

(1 seul envoi par personne de 22F de timbre ou en chèque)

...

...

...

...

...

...

MICRO SWEET



DEPOT-VENTE

GRAND CHOIX DE MICRO,
CONSOLES, JEUX
NEUFS ET OCCASIONS

Tous ces prix sont TTC

AMIGA

AMIGA 500

+ Pentel + Pack Football	3.190 F
+ Pentel + Extension + Pack Football	3.390 F
+ Moniteur couleur + Pack Football	4.990 F
+ Moniteur couleur + Extension + Pack Football	5.190 F
* Pack Football : Juggling + soc-b-dos + logiciels	

AMIGA 2000

Amiga 2000	5.490 F
+ Moniteur couleur	7.990 F
+ Extension 2 Mo	5.990 F
+ Lecteur interne	8.990 F
+ Moniteur couleur + Extension 2 Mo	
+ Moniteur couleur + Extension 2 Mo	9.990 F
+ Lecteur interne	

Amiga 2000 Educamiga AT

+ Moniteur couleur	
+ Carte passerelle AT	
+ Lecteur 5 1/4 1,2 Mo	
+ DCG 401	
+ Manuels	11.990 F

* Réserve aux enseignants, aux étudiants, établissements
éducatifs et organismes de formation exclusivement

AMIGA 3000 : nous consulter

PC - COMMODORE

COMMODORE

de 9.590 F à 49.990 F

DT286/12-40 Mo VGA Couleur	10.990 F
SL386SX20-52 Mo VGA Couleur....	18.990 F
DT486/25-52 Mo VGA Couleur	40.990 F

PACK MICRO SWEET n° 1

AT 386SX 16 Mz	
+ VGA couleur	
Disque Dur 40 Mo	
+ Lecteur 5 1/4 1,2 Mo ou	
Lecteur 3 1/2 1,44 Mo	
+ Carte Sound Blaster	
+ Souris + Joystick + DR DOS 5.0	
+ Jeu Wing Commander VGA	

13.900 F TTC

PACK MICRO SWEET n° 2

AT 286 16 Mz	
+ VGA couleur	
Disque Dur 20 Mo	
+ Lecteur 5 1/4 1,2 Mo	
ou Lecteur 3 1/2 1,44 Mo	
+ Carte Sound Blaster	
+ Souris + Joystick + DR DOS 5.0	
+ Jeu Wing Commander VGA	

12.500 F TTC

CONSOLES

LOCATION CONSOLE NEO-Geo : nous consulter
SEGA - LYNX - COREGRAPH

CONSUMMABLES

+ Lecteur interne Amiga 2000	550 F
+ Lecteur externe (Golden Image)	990 F
+ Souris optique	790 F
- Disquettes 3 1/2, les 10	40 F
les 100	360 F
- Disquettes 5 1/4, les 10	29 F
les 100	275 F

171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF - ☎ (1) 46 77 14 00 Fax (1) 46 77 86 24

Ouvert lundi 14 h. à 19 h.30 - mardi au samedi 10 h. à 19 h.30

BON DE COMMANDE : à envoyer avec votre règlement à : MICRO SWEET 171 Bld Maxime Gorki - 94800 VILLEJUIF

NOM	Prénom	Adresse	Ville
Rue n° 11 Transporteur 160 F			
Designation	Quantité	Prix Un.	Montant
TOTAL TTC			

Règlement par : ☐ Chèque ☐ C.C.P. ☐ Mandat
☐ C.R. : Chèque libéré à l'ordre de MICRO SWEET
 Cédé personnellement : nous consulter Signature

MICK

MIDWINTER 2
PLUS BEAU, PLUS
GRAND, PLUS FOU

EYE OF THE BEHOLDER
DUNGEON MASTER
PUISSANCE 10

BRAT : LE BÉBÉ LOUBARD DE MIRRORSOFT / CHUCK ROCK : LE JEU D'ARCADE DU
MOIS / GODS : DU BITMAP BROTHERS A L'ETAT PURI / LEISURE SUIT LARRY 3 :
LE PREMIER SIERRA EN FRANÇAIS / SIM EARTH : DEVEZ-VOUS MAÎTRE DU MONDE
CADAVER : LE NIVEAU 3 / TENTACLE : LE SHOOT'EM'UP D'ELDRITCH THE CAT
HUNTER, LA 3D À SON APOGÉE

MIDWINTER 2: FLAMES OF FREEDOM

12 HOURS TO ALEDO

can où ils travaillent comme esclaves. Fort heureusement, sur toutes les îles, la Fédération possède des agents qui renseignent constamment Agora sur les événements. Sur chaque île se trouve des mouvements de résistance, des territoires et il suffirait de les aider pour empêcher l'Empire d'arriver à ses fins. Comme vous êtes le meilleur des agents de la Fédération, vous allez devoir accomplir de nombreuses missions pour libérer les îles occu-



Votre jeep vue de l'extérieur

pées par l'ennemi. Sur chaque île, vous devrez accomplir plusieurs missions afin de faire perdre le pouvoir aux troupes et l'Empire, qui sera repris par la résistance. Il faut agir de manière secrète, sans que l'Empire attaque immédiatement Agora, et la Fédération n'est pas prête pour la bataille. Quel qu'il arrive, l'attaque sera lancée tôt ou tard, et votre victoire dépendra du nombre d'îles libérées, et donc de la résistance rencontrée par l'ennemi.

LE JEU

On distingue en fait deux parties différentes dans le jeu. Les missions, qui sont des phases d'action et de simulation, et la préparation en vue de l'attaque finale, qui est la partie stratégique. Il faut en effet combiner les îles intelligemment, afin que le chemin qu'em-



En bipan, on se croirait dans Wings

prunt l'ennemi pour envahir Agora soit le plus long possible, et qu'il rencontre la résistance la plus dure. Au début du jeu, vous avez la possibilité de créer votre personnage,

ce qui consiste à choisir ses points forts dans les caractéristiques nombreuses qui vous définissent. A chaque fois que vous assignerez une caractéristique, celle opposée diminuera, faisant ainsi de votre personnage un caractère toujours équilibré. Une fois ceci fait, vous avez la possibilité de donner un visage à votre personnage, grâce à un éditeur des plus pratiques. C'est bien la première fois que l'on peut créer la tête de son héros. Une fois ceci fait, vous pouvez soit commencer la campagne de jeu, soit vous enfoncer à la partie stratégique et aux divers moyens de locomotion, ou encore effectuer une seule mission, histoire de s'habituer au jeu.

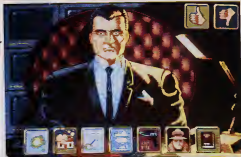
LA CAMPAGNE

Lorsque vous choisissez cette option, vous allez devoir tout d'abord choisir l'île que vous désirez libérer. Votre chef vous expliquera alors le but général des missions pour cette île, et vous



Une vue d'hélicoptère

donnera une brève description des forces en présence, de l'impératif de cette île, etc. Avant d'accepter la mission, vous pourrez regarder le



Le bureau de renseignement

plan de l'île, apprendre par quel moyen de locomotion vous allez arriver, connaître les objectifs des nombreuses missions (entre 4 et 8) à accomplir pour libérer l'île, apprendre la localisation de vos contacts, le relief de l'île, l'équipement dont vous disposerez et du temps imparti pour accomplir le tout. Si vous acceptez la mission, vous voilà parti pour l'île en question, et le jeu commence réellement.

Les déplacements dans Midwinter 2 sont exactement comme dans le premier jeu, si ce n'est qu'afin d'éviter de longs moments à ne rien faire, il est possible de tracer son chemin sur la carte et de l'effectuer à très grande vitesse. Mais là où Midwinter ne proposait que 4 moyens de trans-

port, Midwinter 2 en propose carrément 24, sur terre, mer et dans les airs! En effet, Midwinter 2 ne se passe pas que sur la terre. Les combats aériens seront fréquents, que vous soyez en hélicoptère, biplan, ballon, zéppelin ou bateau volant et même sous-marin volant! Sur l'eau, bateaux, jets et autres hors-bords seront à votre disposition, et sous l'eau les sous-marins sont plus nombreux, que l'on ne croit! Ce qu'il y a de fou, c'est que chaque moyen de transport possède son propre look, son propre tableau de bord, et surtout sa manœuvrabilité. Passer d'un ballon à un sous-marin volant n'a rien d'évident, croyez-moi.

LE SCÉNARIO

65 ans après la glaciation qui était le point de départ de Midwinter, le climat se réchauffe et l'île de Midwinter est parcellément déruée. Peu après, se crée la Fédération Atlantique, regroupant les anciens habitants de Midwinter et ceux de Verde, renommée Agora par la suite. Cette île est l'une des 41 qui s'étendent au large de la côte ouest de l'Afrique, contrôlée par l'Empire Saharien, dirigé par un dictateur féroce. A peine installé sur cette nouvelle île, un rapport vous indique que l'Empire Saharien va rapidement tenter de prendre le contrôle des îles de la Fédération, et surtout d'Agora. Sur les îles déjà occupées par l'Empire, les habitants sont capturés et envoyés sur le continent afri-

Attention! Aux Commerçants et Distributeurs de Jeux Vidéo

Nous sommes une compagnie américaine avec un bureau européen de Jeux Vidéo. Nous vous envoyons directement le chargement de votre commande des Etats Unis.

Nous vous proposons:

- De nombreux titres de jeux
- Des prix intéressants
- Notre disponibilité

Pour plus de renseignements:

Terri's Group,
22 Station Square,
Potts Wood,
Kent BR5 1NA,
Angleterre.

Tel: 19 44 689 821694
Fax: 19 44 622 766002

CONTACTS

Eric Wahlte
23 years old
Enriching Vicer



A gauche vous, à droite un contact

Une fois dans cette partie du jeu, les changements sont assez rares et surtout rapides. L'interactivité avec le monde est incroyable, puisqu'il est possible de sauter d'un véhicule à un autre, et même de s'emparer des moyens de transport de l'ennemi.

Les missions sont assez classiques, et consistent à assassiner des personnalités et à faire sauter des endroits importants. Tout se com-



Les forces en présence sur / 30

plique avec les contacts, que vous devez trouver, et qui sont parfois des traîtres. Combien de fois allez-vous tuer un résistant sur un conseil d'un traître, qui n'hésitera pas à vous attaquer à votre retour! Lorsque vous rencontrez quelqu'un, il est bien sûr possible de lui parler. Pour ce faire, vous devez choisir le type de langage à employer: agressif, apaisant, raisonnable, etc. Selon leur personnalité, vous obtiendrez plus ou moins de renseignements et d'aide. Certains vous confieront une mission, d'autres en outre vous feront rencontrer des personnages importants. A ce propos, le jeu comporte plus de 4000 personnages. Chacun a un visage, une histoire et des caractéristiques propres... On croit rêver!

De temps en temps, vous serez capturé, et il vous faudra alors vous évader. Chaque jour, vous avez droit à une tentative d'évasion, en employant une caractéristique qui vous semble être forte. Vous pouvez ainsi vous échapper en frappant votre gardien, en le séduisant, en l'apaisant et j'en passe...

LA RÉALISATION

Autant le dire tout de suite, Midwinter 2 est époustouflant. Graphiquement pour commencer, les écrans de présentations sont



N'oubliez pas vos contacts!



On voit les vagues en hélicoptère



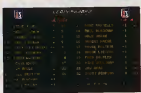
La vie belle vous sourira

superbes, tout comme les fonds d'écrans, mais ce qui frappe le plus, c'est la 3D qui est particulièrement détaillée et réussie. Les objets ont tous des formes différentes, et sont tout à fait reconnaissables. Les cartes, qui sont en fractales, sont particulièrement impressionnantes. Devant une telle précision de la 3D, l'animation est par contre un peu lente et saccadée, ce qui heureusement ne nuit en rien à la jouabilité, qui demeure tout de même, correcte. D'autant plus que

SI L'IDÉE DE VOUS COMPARER AUX 60

MEILLEURS PROFESSIONNELS DU GOLF VOUS

INTIMIDE, CELA N'A RIEN D'ÉTONNANT



PGA TOUR® Golf n'est pas tout à fait l'idée qu'on se fait d'une petite balade dominicale.

Il s'agit plutôt pour vous de jouer contre 60 champions de golf sur le circuit U.S. PGA TOUR, dans des conditions de compétition réelles, et sur quatre des parcours les plus difficiles du monde.

PGA TOUR Golf vous montre comment vos rivaux, tels que Fuzzy Zoeller, Craig Stadler et Paul Azinger, se sont comportés face à chacun des trous. Vos succès ou échecs relatifs sont alors affichés sur le leaderboard constamment remis à jour et le commentateur vous annonce vos résultats.

Afin de rendre les choses encore plus difficiles pour vous PGA TOUR Golf vous demande de prendre en compte à la fois le direction du vent et la topographie du terrain. Grâce à un point de vue style hélicoptère muni d'une caméra, vous pourrez voir chaque trou en trois dimensions.

Ainsi, si vous pensez que le golf n'est qu'un jeu pour des gens comme votre oncle Bob, PGA TOUR Golf va vous faire changer d'avis.

Disponible sur IBM PC, AMIGA et MEGA DRIVE

La pilière de réserve du MEGA DRIVE permet de conserver les jeux et les statistiques jusqu'à 22 golfours.

TTC. TTC en Europe, TTC en Australie, PGA TOUR, THE PLAYERS Championship, The Express Open sont des marques déposées.

ELECTRONIC ARTS®



Tous les détails sur l'île d'Alhuc

tout est tellement beau et réaliste que c'est vite oublié. Par exemple, lorsque vous êtes au-dessus de la mer, vous voyez les vagues, ce qui est superbe en 3D. Sur le bord de mer, on voit l'eau monter et descendre, et il y a même des marées ! Il est possible d'aller sous l'eau, et lorsque la profondeur n'est pas éle-



La nuit, on y voit assez mal.

vée, vous voyez à la fois les fonds marins et la surface de la mer ; sublime ! Les sons sont corrects, avec des musiques nombreuses et variées, correspondant aux différentes situations.

MIDWINTER 2: LE MUST

Au final, nous sommes devant le jeu le plus complet que nous ayons reçu depuis bien longtemps.



Un village japonais



Une base sous-marine secrète

Avec nombre de missions, de personnages et de moyens de transport proposés, il doit falloir plusieurs mois pour terminer une campagne de Midwinter 2, ce qui ne veut pas dire la gagner ! Le jeu est techniquement incroyable, et vous place vraiment au centre de l'action. Les paysages sont si réalistes que vous vous prendrez très vite au jeu, et ne pourrez le lâcher qu'au petit matin, pour partir travailler.

Si vous voulez un jeu qui vous en donne vraiment pour votre argent, et si vous aimez vivre des aventures passionnantes, alors Midwinter 2 est pour vous, d'autant plus qu'il sera disponible entièrement en français ! Merci Microprose...



Stéphane Lavoisard

ST: 95%

'NAM

★ 1965-1975 ★



La guerre du Vietnam fut un désastre fort coûteux pour les Etats-Unis

Pouvez-vous - en vous servant de ressources identiques - remanier l'histoire et gagner la guerre que les Etats-Unis ont perdue ?

En qualité de Président, vous devez maintenir un équilibre entre les objectifs militaires et l'opinion publique chez vous. A vous de décider si vous voulez être foux ou colombe

Le but recherché: résoudre là où les Américains ont échoué: il faut empêcher que le Vietnam du Sud ne tombe entre les mains des gérilleros du Viet cong

'Nam est l'aboutissement de quatre années d'une recherche poussée de Matthew Stibbe, l'auteur de Imperium, si bien reçu

"Nam est d'une envergure sans pareil ... (et) est certainement parmi les meilleurs wargames." **CC Anjo Dromedary 90%**

Programmed and produced by: Matthew Stibbe
© 1991 Domark Software Ltd. - 3001 Avenue A Packaging Domark Software Ltd.
Publié par Domark Software Ltd. Paris France 91 91 22 22 - 1991 Domark Software Ltd. 1991 Domark Software Ltd.
Distributeur sur Atari ST: Amiga, IBM PC/XT, et 1991 à Amiga Software - France d'importation Amiga et Atari ST
Amiga Software



G O D S



Présenti en preview dans notre précédent numéro, Gods illustre également notre précédente conversation. Rappelons qu'il s'agit du premier jeu des nouveaux labels "Renaissance". Il faut bien avouer que ce logiciel représente le "must" en matière de jeu d'arcade tant sur le plan de la jouabilité que de la réalisation. Le joueur joue le rôle d'un grand et fort guerrier, genre *barbare*, et doit se défendre d'une horde d'ennemis sous plus mutants les uns que les autres. Le scénario est directement inspiré de la légende d'Hercule et le décor dans lequel évolue le personnage est celui d'un cha-

teau, facilitant bien sûr les situations labyrinthiques et pièges en tout genres. Avant de disséquer plus avant sur l'action du jeu, sachez que Gods innove dans non nombre de domaines ayant trait au jeu de tableaux. Ce type de logiciel étant généralement soit trop compliqué, soit trop compliqué, les "Bitmap Brothers" nous ont concocté un soft évolutif, capable de s'adapter au talent de chaque joueur. En fait, cela dépend des coups reçus et de la vitesse à laquelle le joueur termine chaque section d'un niveau. Si celui-ci s'avère redoutable, le programme ne lui délivre aucune vie supplémentaire et le nombre de monstres apparaissant à l'écran est important. Dans le cas inverse, c'est à dire s'il rebrousse dès les premiers obstacles, le jeu lui accordera des icônes d'énergie, des vies supplémentaires et le nombre de monstres à combattre sera bien moindre. Si au début de la partie, le joueur ne possède aucune arme, il en trouvera dès ses premiers pas et



Attention aux sautoirs !

pourra, au gré de sa progression, augmenter sa puissance de feu via divers bonus. C'est ainsi que d'un seul coup, il est possible d'amasser jusqu'à quatre ennemis alignés. Par la suite, après avoir effectué un détour par la



Une tranquillité toute relative !

boutique (en fait l'armurerie), il sera possible de posséder deux ou trois types d'armes différentes. Toutes cumulatives bien sûr ! L'achat de ces armes est fonction de l'argent ramassé en cours de jeu. Encore une fois, on se revient au caractère évolutif du jeu : si le joueur est excellent, le programme révélera des bonus cachés donnant de nombreux points et crédits.

Comme dans le jeu Dragons et Dragons, chacune des armes possède des points de dégâts spécifiques, de même pour les ennemis plus ou moins résistants. En plus des classiques combats contre les ennemis, le jeu comporte aussi quelques phases de réflexion (il s'agit plus exactement de recherches) avec des combinaisons de leviers à trouver pour dégager certains passages. En effet, des balles enroulées de masses aux pointes acérées sortent du sol, obstruant littéralement le chemin. Ces mêmes leviers peuvent aussi servir à autre chose, comme ouvrir ou refermer des portes ou des trappes. Mais ce n'est pas tout, certaines portes demandent, en plus, des clés pour être ouvertes. Sachez-le ! Le plus souvent, elles sont placées à la fin de chaque section d'un niveau (trois sections par niveau). A noter que le jeu comporte quatre niveaux. Dans chaque section également présente une salle au trésor. En y succédant, le joueur fait le plein de richesses, de clés et de fioles, dans la mesure de ses moyens bien sûr ! En effet, notre guerrier ne peut emporter plus de trois objets à la fois et devra donc choisir entre les (bonnes) clés, certaines pouvant



Les combats sont rudés !

être utilisés rapidement pour ouvrir un coffre par exemple, et les fioles.

Le rôle de ces fioles est bien précis. Lors d'une rencontre avec un druide, il suffira de déposer

l'une d'entre elles sur le sol pour l'apaiser et croquer le tuer. C'est le seul moyen d'acquiescer les richesses qu'il détent !

Parmi les nombreux bonus apparaissant lors de la mort des ennemis, certains sont plus intéressants que d'autres. La nourriture est naturellement très précieuse, mais d'autres s'avèrent quasiment indispensables à la progression du joueur : il s'agit des pierres porteuses. Elles permettent d'accéder à des salles cachées ou bien d'être projeté plus avant dans le tableau.

Autre type de bonus collectable : dans une partie reclus de la troisième section se trouve un schéma automatique des sauts d'une demi-hauteur d'écran.

En plus de tout ces dangers, le joueur doit échapper aux habitants piéges d'un jeu de table, sauter sur les plus-forts mouvements, éviter de tomber de trop haut... Et comme à l'accoutumée, avant d'accéder au deuxième niveau, il faut



combattre un monstre de... fin de niveau.

Dans le deuxième niveau, les choses deviennent réellement intéressantes avec une action toujours plus trépidante mais également avec des moments de réflexion plus importante. Vous ne me croyez pas, lisez plutôt ! Au début de deuxième niveau, il faut appuyer sur une des briques du mur pour faire apparaître un volute, lequel ira subtiliser une clé placée dans un endroit inaccessible, pour ensuite le tuer et récupérer la clé. Ce genre d'opération sera à renouveler dans d'autres circonstances. Autre différence, cette fois-ci les ennemis libèrent des pierres de couleur (grisâtre, jaunâtre ou bleue) au nombrage de trois. C'est avec ces pierres que le joueur peut par la suite obtenir la fameuse clé nécessaire à sa

progression. Mais pour l'acquiescer, il s'agit de placer correctement ces pierres sous trois aigues gravées dans un mur après avoir trouvé la bonne combinaison. Ensuite, à vous de le découvrir, s'ayant pas moi-même réussi à aller plus loin. Sur le plan de la réalisation, Gods mérite encore tous les honneurs surtout pour la version ST. Les graphismes sont somptueux et



l'animation des personnages est carrément exceptionnelle. La décomposition de leurs mouvements, tout comme leur explosion, révèlent un travail très soigné.



D'une mission que d'être un super-héros !

METAL MUTANT



Présenté en previews il y a sept mois, **Metal Mutant** a bien changé, tout particulièrement en ce qui concerne la grandeur du jeu et les sauteuses qu'il faut nécessairement découvrir pour progresser. En revanche le scénario n'a pas bougé, et vous jouez le rôle du fils d'Isak, maître de votre tribu. Isak avait créé Arod 7, un ordinateur superpuissant, mais qui a fini par échapper à son contrôle (la routine,

quoi?). Depuis, Arod 7 fait régner la terreur sur le royaume, qu'il a baptisé **Kronos**, et c'est bien sûr



Le cyborg face à un robot tueur

à vous qu'incombe la difficile mission de le détruire.

Pour mieux pénétrer ce milieu, le fils d'Isak a fait transplanter son cerveau dans le carcaasse d'un **Metal Mutant**, robot transformable, puis il a été largué à la surface de la planète Kronos.

Le jeu se découpe en cinq parties correspondant en fait aux cinq niveaux de jeu. Dans son premier temps, le joueur devra se sortir des marais, dans lesquels il devra en découdre avec des gremlins, des lézards volants, des monstres préhistoriques.

Ensuite, s'il survit, il entrera dans la cité de tous les dangers. Dans cette phase il s'agit toujours de combattre l'ennemi (des cyborgs), mais également de procéder à une exploration minutieuse des cinq étages pour retrouver Poi-4, le chef des cyborgs. Dans la cité, le joueur pourra se connecter aux consoles pour obtenir des renseignements, et devra emprunter des transporteurs comme moyen de locomotion.

Dans une troisième partie du jeu, les souterrains, le danger essentiel sera d'échapper aux



Affrontez le dragon métallique des marais



Dans la cité de tous les dangers... fin fin fin

robots prédateurs tels des *reagards* géants, des chauve-souris ou des rats. Puis une fois dans l'usine, tout ce se jouant des adversaires (mutants, humanoïdes-zombies...), le but sera d'ouvrir les portes vannes de sécurité afin d'éviter l'explosion. Dans cette phase du jeu, il



L'un des 4 robots: le tour

sera préférable de faire des plans, sans quoi hop! la galère! Enfin, dans l'avant-dernière partie, les pyramides, il s'agit de passer quatre épreuves pour enfin, dans une ultime phase, affronter Arod 7.

Vous l'aurez compris après ce descriptif, le jeu est immense (traverser le premier niveau demande déjà un long moment) et l'action, quoique toujours guerrière, est assez variée. Mais la principale originalité de ce jeu provient du personnage, ou plutôt des personnages, interprétés par le joueur. En effet, comme précisé auparavant, le **Metal Mutant** est un robot modulable et c'est ainsi que d'une apparence de cyborg, il peut se transformer en un dinosaure, ou bien encore en un module obéissant.

L'aspect est d'une importance capitale, car chacun de ces robots possède des armes différentes, toutes nécessaires bien sûr à la bonne progression dans le jeu. Pour plus

de précision, sachez que le robot "humain" possède une hache, un filin, peut sauter et qu'il est le seul à permettre une sauvegarde du jeu. Le dinosaure crache du feu, donne des coups de queue et possède des dons d'hymne. Enfin, le tank est capable de tirer en diagonale, possède un radar et des serpents bien évidemment, toutes les possibilités énumérées ci-dessus ne sont pas disponibles dès le début du jeu, et le joueur devra les acquérir au cours de la partie en ramassant diverses cartouches trouvées en chemin. À noter qu'à chaque nouvelle cartouche ramassée, le programme indique la nature et la façon d'utiliser l'option obtenue. Que dire de plus sur le jeu, alors que la difficulté est bien dosée, même si cela paraît légèrement ardu au début.

Techniquement... c'est du **Silmaril**! Cela veut dire graphismes somptueux (surout sur ST), musique réussie, bons bruitages et animation réaliste des personnages. En bref, de nouveau un excellent logiciel de cette société qui semble réussir dans n'importe quel domaine de jeu!

Frank Ladoire

ST: 87%

Jeu d'action
très peu connus
Amiga / PC / ST (soft)

GAME'S

PARLY 2
Centre Commercial
Tél. 39 55 19 20

VELIZY 2
Centre Commercial
Tél. 34 65 18 81

ST-QUENTIN
YVELINES
Espace St-Quentin
Tél. 30 57 13 43

LYON
LA PART-DIEU
Centre Commercial
Tél. 72 62 70 30

CAGNES-
SUR-MER

77, boulevard
de Mirochel Jun
Tél. 53 22 55 21

MOONSHINE RACERS



Millennium nous offre sa première course automobile et donne franchement dans l'originalité. Programmé par l'équipe responsable des conversations de **Continental Circus** et **Chase HQ**, ce jeu est ce fait un anti-Chase HQ. En effet, au lieu de diriger la police, vous jouez les **truands**, et devez ainsi éviter de vous faire rattraper et arrêté... c'est bien plus drôle!

Vous dirigez la voiture d'Ike et Billy Joe qui, pour gagner leur vie,



Ike et Billy dans les rocheuses

ont accepté de **délivrer de l'alcool** prohibé des entreprises où il est **stocké jusqu'au dimanche** lors que **contrôleur employeur**, le vieux **Tucker**. Ils sont accompagnés de leur chien **Scraps**. Remplir une mission pour Tucker n'a rien de très facile, car ce dernier est toujours pressé, et vous demande d'arriver au point de rendez-vous de manière rapide. Du coup, vous disposez d'un temps limité pour faire votre livraison, ce qui n'est pas étonnant, car les routes sont pleines de dangers, d'autant plus qu'il y a de la circulation et des obstacles... Et puis votre voiture, bien qu'elle soit quelque peu trafiquée, n'a rien d'un bolide. Mais surtout, il y a le **Sheriff "Gros" Sam**, qui ne pense qu'à vous trouver pour vous jeter en prison. Il est accompagné de **Rommel**, son chien plus que méchant, puisqu'il mord même son maître! La fille de Sam reste constamment en contact radio avec lui, et l'ike très intelligemment réussit à capter sur sa CB leurs discussions. Du coup, pendant le jeu, vous entendez leurs conversations, ce qui ajoute un peu d'ambiance au jeu.

Vous disposez d'une voiture à deux vitesses, ce qui ne permet pas vraiment des excès, mais la route est parfois bien difficile à suivre, ce qui compense votre débilité. De plus, votre moteur est un peu vieux, et a tendance à chauffer pour un rien. N'importe quel choc contre un obstacle ou une voiture, et le voilà qui chauffe encore plus! Évitez qu'il prenne feu, sans quoi Tucker sera furieux contre vous, et vous serez immobilisé pendant de **précieuses secondes**.

Précieuses? En effet, non seulement le temps est limité, mais vous savez que le **sheriff** est à vos



Mâtériser de "Big Sam"

trousses, et si jamais il vous rattrape, le jeu va immédiatement se compliquer. Ce dernier emploie en effet la même tactique que la police dans **Chase HQ**. Il vous rentre dedans avec sa voiture, ce qui fait chauffer votre moteur, et si jamais vous vous retrouvez arrêté près de Sam, vous terminerez en prison! Résistez aux attaques de Sam et **bles plus drôle** que de foncer dans la voiture des truands comme dans **Chase HQ**. Il faut en effet essayer d'éviter les chocs, mais surtout, lorsque vous en prenez un, évitez de sortir de la route!



Une partie de la présentation!

Si jamais vous arrivez à temps à votre destination, vous gagnez de l'argent que vous allez pouvoir dépenser au garage, afin d'améliorer votre voiture. Vous pouvez, si vous disposez de beaucoup d'argent, changer de voiture pour une plus moderne et plus rapide, voire même pour un véritable bolide! Le garage propose aussi deux **modèles**, le premier permettant d'accélérer plus rapidement, le second donnant une vitesse de pointe plus élevée. Vous pouvez également acheter un **Turbo**, bien pratique pour échapper à Sam. Si vous en disposez, durant la course, il suffira d'appuyer sur la barre d'espace pour l'utiliser. Vous roulez à

food tant que vous laissez le bar de l'espace enfoncez. Seulement, le Turbo fonctionne avec de l'alcool, et quand vous n'en avez plus, il ne sert plus à rien... et ce n'est que des recherges sont disposées de loin en loin sur la route, et permettent d'en récupérer un peu. Deux types de **Superchargers** amélioreront encore les caractéristiques de votre moteur, mais sont à utiliser correctement pour éviter l'explosion! Changez vos pneus pour une meilleure adhérence dans les tournants et sous la pluie. Achetez une carte, et vous verrez pendant le jeu les différentes routes, et votre coéquipier pourra ainsi vous indiquer le meilleur chemin.

Le jeu comporte un nombre étonnant de niveaux, avec des **graphismes différents** à chaque fois, ce qui est bien agréable. Au niveau jouabilité, **Moonshine Racers** est **sympa**: le fait d'être le truand change vraiment le jeu par rapport à **Chase HQ**. Par contre, la réalisation est sans surprise! Les graphismes sont moyens et manquent un peu de couleur, l'animation n'est pas très fluide et ne restitue pas vraiment l'impression de vitesse (souvenez-vous de Turbo Challenge).

Au final, un jeu qui se laisse jouer, avec pas mal d'options et une musique country folklorique, mais qui n'aura pas été vraiment étonnant avec une réalisation un peu plus soignée, la partie la plus réussie étant la **très bonne présentation**.

Sébastien Lavallard

AMIGA: 71%

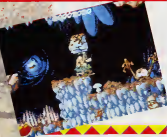


GAME'S PROMOTION
CONSOLE SEGA
MASTER SYSTEM
+ 2 JEUX
+ MONTRE SEGA
690 F

CONSOLES
JEUX
POUR MICRO
JEUX
ELECTRONIQUES
JEUX
DE ROLES
JEUX
TRADITIONNELS
CIBLES
ET BILLARDS

Dans la boutique des stocks disponibles

CHUCK ROCK

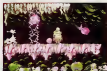


Voici un jeu qui annonce la couleur avec son slogan: "plus amusant que Zorro, plus époustouflant que Superman, plus fort que Conan, plus beau que Gary Cooper...". C'est vous l'aurez compris **Chuck Rock**, homme préhistorique grogné à souhait, le héros du nouveau jeu de Core Design, qui après **Corporation, Torvak The Warrior** et **Car-Vip**, retourne au style de jeu qui nous a fait découvrir cette équipe anglaise avec **Rick Dangerous**!

Le jeu commence par une présentation vous expliquant le pourquoi du comment! **Chuck**

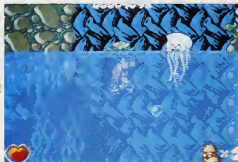
regardait son feuillet favori dans sa grotte alors qu'**Opheleia**, sa délicate épouse, étendait le lit. Soudain Gary, maître primar de la tribu voisine, assomina la pauvre **Opheleia** et la traîna par les cheveux jusqu'à son repaire. **Chuck** va devoir maintenant traverser plus de 500 écussons formant 5 niveaux de jeu afin de pouvoir la sauver. Histoire débile... héros grotesque... Notre pauvre **Chuck** dans sa préoccupation pour retrouver sa femme a oublié de s'habiller, et n'est donc revêtu que d'une feuille de vigne, ce qui lui donne un look terrifiant, d'autant plus que son ventre est quelque peu gonflé par les litres de bière qu'il consomme tous les jours devant sa télévision!

Pour progresser à chaque niveau, et éliminer une à une les créatures féroces qu'il va devoir affronter, **Chuck** dispose de plusieurs modes d'attaque. Son attaque personnelle consiste en un coup de ventrisme qui est certes par-



Dans les cavernes

ticulièrement efficace, mais demande un bon timing pour toucher l'adversaire. Plus pratique est le coup de pied en l'air, qui permet d'éliminer plus facilement les ennemis. Mais ce que **Chuck** préfère sans aucun doute, c'est le lancer



Chuck retourne en surface pour reprendre son souffle



Même vous des armes chimiques



Lancer de pierre sur un hideau



de rochers. Quelle que soit leur taille, **Chuck** est capable de soulever un rocher et de le jeter à la face de ses adversaires, ce qui est bien utile. Une fois qu'il porte un rocher, il a même la possibilité de le transporter avec lui, ce qui le ralentit plus ou moins et l'empêche souvent de sauter bien haut! Les rochers servent également parfois à éliminer des parties du niveau impossibles en temps normal.

Certains obstacles ne pourront être franchis qu'avec l'aide d'autres personnages du jeu, qui ne sont pas officiels. Pour atteindre certaines plate-formes élevées, il vous faudra monter sur **Clive** le crocodile, et une fois sur sa queue, lâcher un rocher sur sa tête pour qu'il vous envoie dans les airs. **Brian** le triton-saure vous aidera à passer les marais si, une fois sur son dos, vous lui balancerez un rocher à la tête. **Terry** le préhistorien vous emmène d'un endroit à un autre du tableau dès que vous lui donnez un coup de ventrisme. **Sylvia** le serpent vit enroulé au bord des ravins. Lâchez-le sous un rocher, et en se déroulant, il vous servira de tremplin pour atteindre l'autre côté du fossé! **Derek** le petit dinosaure est toujours ventrisme à terre, mais un coup lui fera relever la tête, ce qui peut servir d'assommoir. Enfin, **Tony** le démon de l'arène, dès qu'il est touché par **Chuck**, reste à ses pieds et attaque tous les ennemis qui pourraient menacer son héros favori.

Chaque niveau est composé de plusieurs parties, d'où vous repartez lorsque vous perdez une vie. Vous commencez le jeu avec 3 vies, mais il vous suffira de récupérer les coeurs que l'on trouve à chaque niveau pour reprendre de

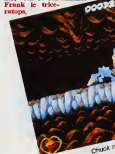
l'énergie.

Le jeu débute dans les plaines verdoyantes, peuplées d'animaux aussi étranges que loufoques. Les plus petits monstres s'avèrent souvent être les plus dangereux, soit parce qu'ils sont difficiles à toucher, soit parce qu'ils se succèdent très agressivement au combat. Ainsi ce petit serpent dont la queue devient énorme juste au moment où vous l'attaquez, ou cet animal étrange qui cache dans son dos un énorme marteau! En fin de niveau, vous devrez affronter **Steve** le tigre à longues dents qui tente de vous mordre si vous êtes sur la même plate-forme que lui. S'il est sur celle juste au-dessus de vous, il planera ses dents dans le sol pour essayer tout de même de vous toucher. **Steve** est aussi capable de pousser un cri terrifiant qui glace le sang de **Chuck** et l'empêche de bouger pendant quelques secondes s'il lui fait face!



Chuck joue à Pongo

Le second niveau vous emmène dans des cavernes également dangereuses. Des tremblements de terre secouent l'écran, des cratères crachotent de grosses pierres qu'il vous faudra éviter. Parmi les monstres, il y a de terribles araignées, des monstres volants plus ou moins difformes et j'en oublie. Pour en terminer avec les cavernes, vous devrez éliminer **Frank** le triton-saure.



Chuck n'aime pas les monstres bleus

qui traverse régulièrement l'écran en chargeant. Vous disposez d'une plate-forme de chaque côté de l'écran, d'où vous pouvez lancer un rocher. Mais une fois chaque rocher lancé, il faut descendre pour aller les récupérer, et là, tout se complique.

Au niveau 3, vous allez très souvent vous retrouver sous l'eau, où les poissons voraces, les crabes, les crevettes, les éponges, les bulles et autres poissons tentent de vous attraper. Sous l'eau, **Chuck** est capable de donner des coups de pied quasiment tout le temps, ce qui aide à passer ce niveau. Par contre, il lui est impossible d'y rester très longtemps, une barre indicatrice vous montrant l'état de **Chuck**, qui devra remonter prendre de l'air en surface pour continuer. Sous l'eau, notre héros peut encore lancer des pierres, mais dès qu'il en saisit une, il tombera... comme un rocher qui coule! C'est **Nessey** le monstre marin qui vous accueillera en fin de niveau. Pour le combattre, il faudra prendre son souffle en surface et plonger régulièrement. **Nessey** se défend en soufflant des bulles dans votre direction à l'aide de son tuba. Vous devez les éviter et aller rapidement lui donner un coup de pied dans la tête avant qu'il ne recommence. Pour compléter le tout, **Nessey** ramène sa queue, ce qui entraîne des fur-



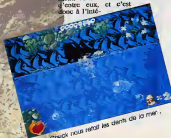


Chung, on va faire moi

balances. Si Chuck se trouve pris
dedant, il sera violement repousse
en arriere.

Le combat aérien n'est pas dénué de
dans les **pillages glacés**. A ce ni-
veau, la plupart des ennemis se
présentent en groupes dans un glan-
con... Contrairement au niveau précédent,
il vous faudra régulièrement plan-
ter des mines. Les ennemis sont
l'un afin de pouvoir continuer
votre chemin. En fin de niveau, un
terrible combat contre **Wayne le**
Mammoth va faire rage. Wayne
s'attaque à l'écran ce qui fait l'ensem-
blage d'un ennemi qui ne peut être
tué, ce qui, à partir de la neige par la
tempête pour le ralentir soit vers
vous, soit en l'air afin qu'elle vous
retienne dessus ! Il lui arrive aussi
d'ignorer de l'air ce qui vous
entraîne vers le bas. Il a juste les
mains liées, mais il vous embroche
sur ses défenses.

Enfin, le dernier niveau vous fera découvrir le **cimetière des dinosaures**, et au bout d'un moment, vous devrez entrer dans l'un d'entre eux, et c'est



Chuck nous refait les dents de la mer.

leur d'un de ces géants que le niveau se terminera ! Autant dire que les monstres de ce niveau sont aussi crânes que les démons que vous traverserez ! Sorti de cet univers dégoutant, vous affronterez **Tim le tyrannosaure**, qui se débrouille pour vous donner des trois plaques-formes pour éviter ses coups. Sur la plus grosse, il tentera de vous donner un coup de queue, sur celle du milieu, de vous donner un coup de patte, et au dernier niveau, un coup de tête. Il faut lancer des rochers et donner des coups de pied dans le site de saffin de la tête. Voilà, et vous serez victorieux qu'un dernier effort vous viendra bientôt. Ophélie dans vos bras.

Cluck Rock est une **totale** réussite. Le scénario loufoque, le belos grotesque, le nombre de niveau et d'économis, la jouabilité parfaite et la durée de vie en font assurément un des meilleurs jeux d'action de ce début d'année. Mais en plus, Cluck Rock dispose de graphismes très agréables, de quelques bruitages à **mourir de rire**, d'une animation fluide et d'un scrolling tout aussi bien fait. Un scrolling différentiel multi-directionnel dans un jeu de ce genre, c'est rare et digne d'attention, plus appréciable, surtout lorsque l'on est aussi bon que Tade. C'est un jeu à **cluck**, mais c'est une balance... Un grand bravo à Care qui présente ici son meilleur jeu !

Sébastien Lavoisard

AMIGA: 95%

Jeu d'action
Édité par CORE
Amis du 151 (avril)

AMIE

LE PRO.

LES PACKS CADEAUX
2MIÉ
PACK N° 1 :
5 JEUX + 1 MANETTE
ou 20 DISQUETTES VIERGES
PACK N° 2 :
10 JEUX + 1 MANETTE
ou 40 DISQUETTES VIERGES
PACK N° 3 :
12 JEUX + 1 MANETTE
ou 60 DISQUETTES VIERGES

**SPECIAL ANNIVERSAIRE
AMIE
10% DE PRODUITS GRATUITS**

*Santitas products on promotion
offer 10¢ off regular price 30 days 1991

*Offre Valable jusqu'au 31/12/2011

PERIPHERIQUES AMIGA

USCARS DUES A 500 20 Mo 2,950 F 40 Mo 3,950 F 60 Mo 4,450 F	USCARS DUES A 2000 40 Mo 2,950 F 60 Mo 3,600 F 120 Mo 5,500 F
EXTENSIVE MEMOIRE A 500 512 K disc package 340 F 872 K disc package 390 F	EXTENSIVE MEMOIRE A 2000 8 Mo 990 F 2 Mo 1,490 F 4 Mo 2,390 F 6 Mo 3,290 F
MEMOIRE Complete 1983 S 2,250 F Complete 1984 S 2,490 F	EMULATORS XT 2,990 F AT 4,990 F
SAMPLE MUSIC PROJECT 5000 3.5 750 F 500 F	DATA LIBRA COMPLETE CD 3 1,490 F

LECTEURS EXTERNES

3 1/2 550 F 5 1/4 990 F

OPERATION REPRISE SOURIS MECANIQUE

Pour l'achat d'une
souris mécanique CHIC
à 290 F. reprise 70 F.

souris optique
GOLDEN IMAGE
à 490 F. reprise 100 F.

PROMO

NOVEMBER		NOVEMBER	
ATARI Atari 1300 3 HD	<ul style="list-style-type: none"> • Extra magnetic disk 9.990 F • Extra cassette 10.990 F 	ATARI Atari 400 4 HD	<ul style="list-style-type: none"> • Extra magnetic disk 16.490 F • Extra cassette 11.490 F
ATARI VIDEO STN	<ul style="list-style-type: none"> • Pack video N° 1 2.990 F 	ATARI VIDEO STN	<ul style="list-style-type: none"> • Pack video N° 2 3.990 F
ATARI VIDEO STN	<ul style="list-style-type: none"> • Monitor couleur • Pack vidéo N° 2 5.190 F 	ATARI VIDEO STN	<ul style="list-style-type: none"> • Monitor couleur • Pack vidéo N° 3 5.490 F
AMIGA ONE	<ul style="list-style-type: none"> • Pack vidéo N° 1 3.190 F 	AMIGA ONE	<ul style="list-style-type: none"> • Pack vidéo N° 2 3.490 F
AMIGA ONE	<ul style="list-style-type: none"> • Monitor couleur • Pack vidéo N° 1 5.190 F 	AMIGA ONE	<ul style="list-style-type: none"> • Monitor couleur • Pack vidéo N° 2 5.490 F
AMIGA ONE	<ul style="list-style-type: none"> • Logiciel graphique 5.990 F • Monitor couleur 7.290 F 	AMIGA ONE	<ul style="list-style-type: none"> • Pack vidéo N° 3 7.200 F • Monitor couleur 9.000 F

LES "PLUS" d'AMIE

[illegible]

WPC	111 les Volonts 75001 Paris	43 32 46 88
ATM	111 les Volonts 75001 Paris	43 32 46 88
AMKA	111 les Volonts 75001 Paris	43 32 46 88
PE	111 les Volonts 75001 Paris	43 32 46 88
SERVICES TECHNIQUE	43 pourage de Jms de Soles 75011 Paris	43 32 46 88
DISCASSON		
MARSEILLE LUBINS	43 cours Loubert 13005	161 01 42 58 43
MARSEILLE PE	43 cours Loubert 13005	161 01 42 74 11

PERIPHERIQUES ATARI

EMULATORS MAC SYSTEM 62K 3.790 F PC SUPERCHARGER 2.890 F	DISKES 50/55 PROFILE 40 3.590 F PROFILE 80 6.590 F
MONITORS 5M 724 1.200 F 9C W 35 2.490 F	COMPUTERS MONITEUR 180 F LOGICOR 260 F
EXTENDING MEMOIR 512 + 512 Kb 200 F + 1 Mb 1.150 F + 2 Mb 2.490 F + 4 Mb 2.890 F	SAMPLES ST HELIX II 820 F ST HELIX 750 1.230 F
SCANNERS CAMERA IMAGE 1.990 F WORKING EXT. LINE 395 F	WIRELESS QW 72 V 33 830 F CAP 25 W 25 - V02 - V23 1.590 F

DISKETTES

3 1/2 DF - DD 4 F l'unité

ENCLOSURE, ANNEXE 11, NO NOMBRE ISO 11 PAR
MOM.

NOTE

Support us on FB: <https://www.facebook.com/yourbestselfmagazine>

DENOMINATION	PLACES	PROB.	SIGNATURE
TOTAL PLACES			

© 2004 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 255: 105–112

☐ CHATEAU ☐ COP ☐ CARTE BLANC ☐ CARTE CLUB AN

[illegible]

DATE _____ SIGNATURE _____

B R A T



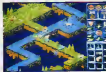
Bientôt sur vos écrans en technicolor, le **bambin** le plus rock'n'roll de l'univers du jeu va faire son apparition. J'ai nommé **Nathan Brat**, mouffet directement issu des **Crados** et qui n'est autre que le héros du nouveau jeu d'images-works.

Il ressemble à un bébé cadum la journée et à une véritable teigne à la tombée de la nuit; vous incarnez son singe gardien et devez le protéger des chutes, des pièges et autres **réjouissances** de la vie dès qu'il quitte son berceau pour parcourir le monde (genre magique

d'Or), dont l'aspect va du jardin d'enfant à une base lunaire en passant par bien d'autres, toujours plus dingues dans des couleurs psychédéliques aux graphismes plus soignés que sa tenue.

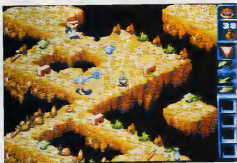
La présentation du soft sort des sentiers battus: on y découvre Brat et sa méchante business qui écrase ses jouets, met son cuir (style parfait), ses lunettes noires et sa casquette rouge pour partir déambuler dans divers tableaux de type labyrinthique. Joyeux et drôles, c'est ce que l'amour engendre...

C'est là que les vraies difficultés commencent, car Brat est aussi intelligent et agile qu'une arabe, c'est vous donc! Il avance tout droit, fier de lui, se jouant des obstacles, des précipices, etc. le etc voulant dire qu'il meurt à tous les coups si vous ne l'aidez pas, sa mort étant représentée par une chute dans un gouffre qui vient recouvrir sa casquette cadavérique. Lorsqu'il en ressort il ne manque pas de vous agacer d'**injures** impudiques.

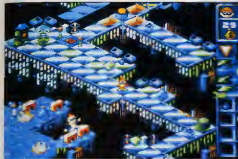


Brat se moque bien des requins.

Eh oui, c'est à vous qu'il incombe, à l'aidé d'**icônes** (déchets multi-directionnelles, stop, pont...), de le guider sur son parcours zigzag du combattant robotisé. Brat ne jette dans tous les pièges comme la mouche dans la confiture (il est



Attention à l'astuce!

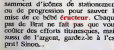


Dans le vaisseau et sur la planète interlope, c'est dur!

encore petit, il faut lui pardonner!); s'il survit à vos malsais, ce qui n'est pas évident croyez-moi (le singe et le gardien en bonne santé est un véritable challenge), il en profitera pour ramasser toute sorte d'objets qui vont du jouet (vous-mêmes, **petards**...) lui permettant de faire disparaître certaines obstacles, se biberonner qui vous autorisera à reprendre le tableau à l'endroit où Nathan a expiré son dernier **rot**. Ne pas oublier les pierres précieuses et autres objets incroyablement intéressants qui vous permettent de posséder suffisamment d'**icônes** de stationnement ou de progression pour sauver la mise de ce bébé éreuteur. Chaque pas de Brat ne fait pas que vous coûter des efforts titaniques, mais aussi de l'argent, gardez-le à l'esprit Simon...



Attention aux fourmis!



Attention aux fourmis!

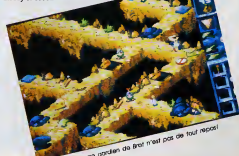


Attention aux fourmis!

Le cher mioche peut théoriquement une dizaine d'objets dans ses **parfums**, lesquels disparaissent au fur et mesure de leur utilisation. Beaucoup d'innocence et de rapidité seront nécessaires pour le garder en vie. Je conseille dès l'apparition du tableau d'effectuer une **pause** pour échauffer les premiers pas à lui faire faire et de recommencer aussi souvent que nécessaire.

Deux niveaux tous bien différents les uns des autres vous feront perdre vos dents de lait, avec de nouvelles astuces à découvrir à chaque fois.

Pour être plus précis, trois types de décor vous sont proposés: les différents jardins d'enfant, assez hallucinés pour certains, la base lunaire de type **Planète interlope** avec un saccage d'**icônes** et pour terminer les couloirs d'un vaisseau interstellaire de genre **Kilgorn**. Entre chaque univers, une petite animation décapiteuse vous fera passer un court moment de bonheur avant de devoir continuer d'affronter non seulement l'horreur maladroite de Brat, mais aussi des jouets vengeurs qui se dressent sur votre chemin, tels la soule anglaise, le requin bouffeur, ou encore le roquet idiot, j'en passe et des meilleurs comme Ruby le robot.



Eh! l'ange gardien du Brat n'est pas de tout repos!

Reprenez: sur le côté droit de votre écran, vous trouverez cinq **tableaux**. Le premier contient au début trois traits de Bratston (sa pleine forme, le cher ange). C'est les-ci procurent le **suprême** avantage de recommencer au début du niveau, bande de pétés voisins. En dessous se trouve à gauche le moment de vos nouvelles péculineries, juste à côté le nombre de biberons trouvés dont la fonction est donnée plus haut; de nouveau en dessous, on peut voir, sans chercher dans l'ordre, sa lettre. Céder le passage, survi du nombre de secondes restant avant que le scroll se reprenne, et enfin une flèche de demi tour n'apprenant qu'en cas de succès. Toujours plus bas, les flèches directionnelles sur lesquelles il suffit de cliquer pour les sélectionner, et de reclicker pour les déposer à l'endroit désiré. Au milieu, le panneau Stop, qui s'utilise de la même manière.

Enfin pour terminer, les dix emplacements correspondant à la cotation des points du **Stonon** de Nathan, au milieu le nombre de points en **Légo** ramassés.

Brat peut être assimilé à un jeu d'**acorde-réflexion**, certes, diront puzzle, d'autre croiront au génie... Brat est un bon jeu, drôle et prenant, dans la lignée de Lemmings sans être aussi décevant.

Sophie Dumas

AMIGA: 87%

Les de notation

base sur 100 points

sur 100 points

DEATH KNIGHTS OF KRYNN



Non content de nous proposer l'excellent Eye Of The Beholder,SSI (éditeur un second jeu et mois-ci, et c'est un deuxième succès incontestable avec ce jeu de rôle, basé sur les règles de AD&D.

Death Knights Of Krynn est la suite de **Champions Of Krynn**, un jeu qui nous avait particulièrement intéressé, il y a de cela déjà un an. Vous pouvez bien sûr reprendre vos sauvegardes faites avec **Champions Of Krynn**, et jouer avec vos

aventuriers. A noter d'ailleurs qu'ils auront alors la plupart de leurs possessions (objets magiques, armes, parchemins...) Sinon, vous avez la possibilité de créer vos personnages, avec un système de tirage au hasard pour définir vos caractéristiques. Presque toutes les races, ainsi que les classes (professions) présentes dans les règles avancées de **Donjons et Dragons** sont utilisables. Les personnages commencent alors au niveau 8, avec un équipement prédéfini, suivant leur métier.

L'aventure se déroule en **Assaulon**, dans le monde de Krynn. Les peuples pacifiques (humains, nains, elfes, koaders, demi-elfes) sont opposés aux forces du mal, présents sous la forme de dragons maléfiques et de leurs minions, les draconiens (hommes dragons). L'histoire commence une année exactement après la formidable victoire des forces du bien, indiquée par elles comme par vos aventuriers.



Un exemple de combat.

Durant la fête célébrant cet événement, un chevalier mort-vivant et ses sbires interrompent la fête, annonçant une terrible menace pour les humains. Vous voyez donc à nouveau engagé dans une course contre la montre. Il va vous falloir mener votre enquête à travers tout

le pays pour découvrir le plan mis au point par le **Seigneur Sosh** et ses légions de créatures sorties de la terre. Tout le pays est infesté de **créatures mortes-vivantes**, Ghouls, "Shadows", Zombies, Guerriers Squelettes, "Nightmares", "Wights", dragons, sorciers et prêtres de Tuthalia (la déesse du Mal) constituent des adversaires redoutables, la plupart étant en outre **résistants à la magie**.

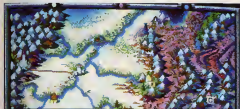
Pendant votre périple, vous aurez à remplir de nombreuses missions, et surtout il faudra trouver les renseignements et les personnes susceptibles de vous aider. La puissance de vos aventuriers est à **peine suffisante** pour vaincre vos adversaires, et vous devez faire preuve de stratégie dans vos combats, beaucoup plus que dans **Champions Of Krynn**, qui est comparativement très facile.

En ce qui concerne le système de jeu, pas ou peu de changements, ce qui permet de rentrer immédiatement dans la partie, pour un peu que vous ayez déjà apprécié un jeu SSI. L'écran est généralement séparé en quatre parties. A gauche,



Une très très très mauvaise rencontre.

un dessin représentant en 3D ce que voient vos personnages (coûtoises, monstres, sables). A droite, pour chacun de vos héros, son nom, sa classe d'armure et ses points de vies. La fenêtre du bas sert à afficher tout ce qui est texte: dialogues et descriptions. Enfin, tout au bas de l'écran apparaissent les divers "menus", pour camper, fouiller, lancer un sort, modifier la configuration du jeu, sauvegarder/restaurer une partie... Lors des combats, presque tout l'écran sert à représenter très pédonement l'endroit où vous êtes, et les créatures présentes. En bas de l'écran, appa-



A DARK HAS PASSED SINCE MORTANI WAS DEFEATED IN THE RUINS OF KERNEN. THE SURVIVORS OF THAT CAMPAIGN HAVE BEEN JOINED TOGETHER TO CELEBRATE AND TO REMEMBER. BUT THE COMRADES DO NOT MEET OUTSIDE OF THE QUAGATH OUTPOST.

La carte de la région!

raissent les différentes options accessibles à chacun de vos aventuriers: utiliser un objet, se déplacer, combattre, lancer un sortilège, se défendre, utiliser une arme de jet (arc, hache, lance, etc.).

Pratique et puissant, le système de jeu permet une excellente gestion de la totalité des règles de AD&D (**"Back Stabbing"**, tourner les morts-vivants, économiquement...). A noter aussi le fait que vous pouvez par moments diriger un septième personnage (PNJ), durant une partie de l'aventure. Lors des combats, il se peut même que vous dirigiez jusqu'à une **dominaie de personnes**, des chevaliers pouvant par exemple reconnaître où vous un leader et donc vous obéir. Autre changement, les **objets magiques** puissants qui se font beaucoup, beaucoup plus rares. **Death Knights Of Krynn** est au monde de Dragonance ce que **Secret Of The Silver Blades** est à celui des Royaumes Oubliés.

Premier regret pour ce logiciel, l'inspiration et la prise en compte du temps, nous deux trop peu précises, tout comme pour les précédents jeux de SSI. Les graphismes sont de la même qualité que ceux de **Champions Of Krynn**, et il est surprenant de constater qu'en un an, **aucune amélioration** sérieuse n'ait été faite sur cet élément primordial. Les sons et la musique sont eux aussi un peu décevants. L'écriture n'en reste pas moins **première, difficile et intéressante**, malgré ce manque d'innovations dans la réalisation. Une valeur sûre pour les fans d'AD&D!

Didier Laili

PC: 82%

Jeu d'aventure
Noté par SSI
(C) (auteur)
AM (art)



A HUGE DRAGON, FLANNED BY NIGHTMARES, FORMERLY THE SILENT, SILENT CELEBRATION. YOU NOTE SOMETHING FAMILIAR ABOUT THE DECAYING LEADER ATOP THE DRAGON.

Une très mauvaise rencontre.

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

**MICROMANIA
FORUM DES HALLES**
4 rue Grand'voies de la Chapelle (Paris 18)
à la hauteur du grand magasin de la Chapelle
Téléphone 43 58 15 78

**MICROMANIA
CHAMPS ELYSEES**
Galerie des Champs
(Galerie Basse)
84, rue des Champs Elysees
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V
Tél. 47 56 04 13

**MICROMANIA
LA DEFENSE**
Centre Commercial des 4
Tours, Niveau 2
Rond-Point des Minimes
RER La Defense
Tél. 47 73 53 73

**MICROMANIA
VELIZY 2**
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 45 32 91
et 39 46 89 80

NOUVEAU

NOUVEAU

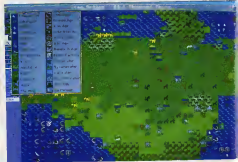
3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE



SIM EARTH



Et voilà ! Nous avons enfin reçu la version finale de Sim Earth, c'est à dire une version jouable. Le mode d'essai en effet, nous avions eu, tout comme nos chers confrères, une version pour le moins buggée. Les plantages intempestifs, toutes les quarante secondes en moyenne, rendaient quasiment toute tentative sérieuse et objective de test. Voici donc une première approche de Sim Earth, apparemment au plus près de la version finale. Et qui offre conséquemment des possibilités absolument étonnantes.



Quelques légendes des icônes de la carte

UNE SIMULATION PLANÉTAIRE

Vous devez en effet gérer la totalité d'une planète. Il s'agit de réguler aussi bien l'atmosphère de votre planète, que sa géographie, sa biosphère et ses populations (animales et humaines). Le jeu est entièrement basé sur la théorie de Gaïa, théorie selon laquelle tous ces éléments sont étroitement liés et agissent les uns sur les autres, constituant les divers éléments d'un gigantesque "organisme vivant", la Terre. Tout ceci est très bien expliqué dans la documentation ou français, ainsi que tout le système de jeu, les options, les scénarios...

DE NOMBREUSES OPTIONS

Il est possible d'utiliser de nombreux modes graphiques, les cartes sonores les plus complètes (Soundblaster, Adlib), et une souris est absolument indispensable.



Les différents scénarios

Avant de commencer, vous pouvez choisir le niveau de difficulté : extrêmement, facile, moyen ou difficile, puis un des 8 scénarios. Choisissez le premier, et vous voilà à devoir gérer une planète créée de manière totalement aléatoire. La



Les données "techniques" à analyser sont nombreuses.

scénario **Aquarium** commence avec une planète constituée uniquement par l'océan. A vous de créer les continents, pour que les formes de vie intelligentes puissent se développer. Earth est composé de trois scénarios (350 millions d'années avant JC, l'âge de pierre, les temps modernes) pour lesquels vous devez plutôt aider les humains à évoluer vers un âge d'or, en favorisant le développement des sciences, de la philosophie... **Mars** et **Vénus** offrent deux planètes à "terraformer", c'est-à-dire en faire des clones de la Terre où les humains pourraient vivre, chacune avec des problèmes bien spécifiques. Enfin **Daisyworld** est un modèle de planète utilisé pour démontrer la véracité de la théorie de Gaïa et donc très simple.

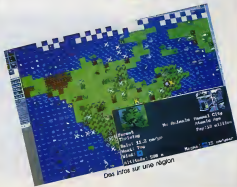
Pour l'ensemble des scénarios, il faut tenter de faire évoluer les humains de manière à ce qu'ils puissent quitter leur planète à la recherche de nouveaux mondes.

UN SYSTEME DE JEU PUISSANT

Celui-ci est basé sur la possibilité d'ouvrir à l'écran **plusieurs fenêtres**, ce qui permet d'avoir simultanément un nombre impressionnant de menus et de renseignements. L'essentiel du jeu se passe dans la fenêtre d'édition, sur laquelle est représentée une partie de votre planète. Sur le côté gauche, des fonctionnalités permettent de visualiser celle-ci sous divers points de vue, mais aussi et surtout de sélectionner des outils pour modifier votre planète. Il s'agit de choisir ou d'effacer l'outil approprié, puis

de cliquer sur le terrain pour l'utiliser. Places des formes de vies, de la végétation, déclencher un cataclysme, créer des montagnes, des mers intérieures... **tout est possible** !

En plus de toutes ces options, des menus déroulants en bas de l'écran vous proposent de nombreuses autres possibilités. Sauvegardes et restaurations de planètes, configurations du jeu pour profiter des effets sonores, de la musique, pour que les messages d'alerte soient affichés, pour accélérer ou ralentir la vitesse du jeu, visualiser des graphes montrant l'évolution de la technologie, des formes de vies, de la teneur en oxygène de l'atmosphère...



Des infos sur une région

Les autres menus essentiels sont au nombre de quatre, et il s'agit des modèles. Civilisation, biosphère, atmosphère et géosphère sont d'une importance capitale pour bien comprendre et éventuellement modifier des paramètres vitaux.

QUELQUES POSSIBILITÉS...

Voici de manière un peu plus détaillée les principales actions et renseignements à votre disposition. Les modèles sont des renseignements nombreux et variés des paramètres influençant l'évolution de la planète. Selon les scénarii, ces modèles sont plus ou moins modifiables, et il va donc vous falloir apprendre les conséquences possibles de chaque changement que vous ordonnerez !

La **géosphère** englobe l'ensemble des phénomènes physiques propres à notre planète.

Terrain donne des renseignements supplémentaires tels que l'altitude, et permet l'accès à la fenêtre Gaïa, qui juge de votre réussite.

Evénement permet de suivre ou pas les catastrophes lorsqu'elles arrivent d'elles-mêmes.

Dérive des continents parle de lui-même. A l'écran, des flèches indiquent dans quel sens les continents se déplacent.

L'**hydrosphère** regroupe tous les éléments ou rapport avec les océans.

Cacher/monttrer les océans permet de se voir que les continents si on le désire.

Température des océans donne par zones la température de l'eau, suivant un code de couleurs.

Contraintes affiche de nombreuses flèches indiquant l'ensemble des courants marins.

L'**atmosphère** regroupe tous les phénomènes d'hydrométrie, d'effet de serre, d'absorption de la lumière (diose de la chaleur) par les nuages ou la terre... Là encore, suivant le même système, vous pouvez étudier ou modifier ces divers éléments.

Température de l'air est explicite. Cet écran permet également d'atteindre la fenêtre de **composition de l'air**, donnant la proportion des différents gaz.

Précipitations permet de voir les zones les plus arides et celles les plus détrempées ! Vous permet de voir les principaux mouvements des vents.

La **biosphère** concerne tout ce qui touche au règne animal : mutation des espèces, reproductions, taux d'absorption du CO2 par les végétaux...

Flore permet d'examiner les types de végétation de votre planète.

Vie vous colore la carte par zone, indiquant le degré d'évolution des formes de vie. Un double-clic sur cet écran, et vous obtenez la répartition par type des formes de vie.

Civilisation indique les villes. Un double-clic permet d'obtenir le degré de technicité des différents peuples. Enfin, vous pouvez définir les types

d'énergies que vont exploiter vos populations (solaire/éolien, nucléaire, hydrogène/thermie...), mais aussi allouer cette énergie aux différents secteurs (philosophie, médecine, agriculture...).

Les outils sont représentés par des icônes, et ils sont mis à votre disposition pour créer/modifier votre monde. En début de partie, vous disposez en effet d'un certain nombre de points d'énergie. Or, l'utilisation de ces outils coûte plus ou moins cher, suivant leur puissance (50 pour élever ou abaisser le sol, déclencher un tremblement de terre, un ouragan, 500 pour installer un générateur d'oxygène sur certaines planètes...). Si vous n'utilisez pas ces outils, la nature le fera et votre planète évoluera d'elle-même, ce qui n'est pas des plus pratiques car l'évolution naturelle est lente.

Formes de vie permet d'installer, suivant les limitations imposées par le scénario, diverses formes de vies (insectes, mammifères, formes de vie unicellulaires, amphibiens, dinosaures...). Suivant l'écosystème où elles sont placées, elles vont disparaître ou évoluer.

Abaisser/élever le terrain permet de créer les continents, les lacs, les montagnes...

Evénement donne accès à quelques catastrophes : ouragan, raz de marée, météore, éruption volcanique, explosion nucléaire, épandage, incendie, tremblement de terre.

Végétation permet lui d'installer les forêts, les marais, les jungles...



Le module de la biosphère



Des indications vous indiquent la marche à suivre !

Déplacer vous permet de bouger à l'importe quel élément vivant sur la carte, pour une migration forcée.

Observer enfin permet l'accès à une loupe qui vous donne des renseignements sur l'endroit de la carte où vous cliquez : altitude, température, formes de vie et de végétation qui s'y développent...

UN INTÉRÊT INDÉNABLE

Vous l'avez compris, Sim Earth est dix fois plus complet et complexe que son petit frère Sim City, et l'intérêt qu'il suscite est globalement différent. Pour Sim City, au bout d'une semaine de jeu, le joueur maîtrisait parfaitement la simulation et ce un mois, il en avait fait le tour. Sim Earth, d'approche beaucoup plus difficile, est tel que vous l'appréhendez, compliqué mais jouable, un peu confus par moments (trop de paramètres et d'éléments présents à l'écran), jusqu'au moment où vous le maîtrisez. Ceci demande pas mal de temps car ça grossit un peu à l'écran et vous avez tant de possibilités d'action que les premières parties seront délicates. Un excellent logiciel, avec peut-être un petit défaut en ce qui concerne l'échelle : la carte d'échelle qui fait que la surface de terrain à gérer est un peu trop petite. Mais ce n'est rien face à la chance que vous donne Sim Earth d'être enfin un dieu !

Une météore s'écrase sur un continent -> et voilà que se crée un lac -> la végétation aux alentours se modifie pour s'adapter à ce changement -> de même



Zoom sur l'Amérique

La Fnac a sélectionné pour vous les meilleurs logiciels du mois

MIDWINTER II : FLAMES OF FREEDOM
Microphone / St & Amiga
AIRLINE TRANSPORT PILOT
Sublogi / PC
MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION
Sega / Megadrive & Master System

LEMMINGS
Tippmatics / ST & Amiga

GENGHIS KHAN
Indigames / PC, Amiga et version ST

GARGOYLES QUEST
Nintendo / Gameboy

MIG 29 FULCRUM
Denmark / ST & Amiga et PC

RISE OF THE DRAGON
Sierra / PC

EYE OF THE BEHOLDER
SSI / PC

MEGA MAN 2
Nintendo / NES

WARDRIOS
Acorn / Lynx

BOMBER MAN
Hudson Soft / Nec. Core Graphics

GRAND PRIX 300 CC
Microb / ST, Amiga, PC et Amstrad CPC

TURKICAN II
Rushin Arts / ST & Amiga

SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE
LukasFilm / ST, Amiga et PC

Chaque mois les spécialistes en logiciels de la Fnac analysent toutes les nouveautés, les trient, les classent et vous proposent leurs 15 meilleurs choix qu'ils recommandent pour leur plaisir, leur intelligence et leur agrément d'utilisation.

fnac

PC: 95%

Didier Laill

TECNOBALL

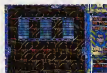


Vous vous souvenez peut-être de ce jeu mythologique nommé "CASSE-BRIQUE" qui sévissait il y a quelques décennies sur des bornes d'arcade noir et blanc, "cassimi-sées" grâce à des filtres de couleur (et dire que l'on payait pour jouer à "CART"). C'est la période nostalgique qui m'a conduit lorsque j'ai créé TecnoBall. En effet nous sommes maintenant à des années de lumière de ce qui constituait les "prouesses" technologiques de l'époque. Jugez plutôt, 64 couleurs en overscan Pal/Ntsc, et le tout à 50 images/seconde, avec une animation l'on ne peut plus fluide, une musique, ou plutôt des musiques (30 au total), très soites, en stéréo de surcroît. Un lifting qui décoiffe!



La base du jeu, quant à elle, reste la même, il faut s'élever à détruire un mur de brique récalcitrant grâce à une balle (tout un programme...). Heureusement des tas de petites choses agrémentent ce jeu et viennent rompre une certaine monotonie, notamment la présence de bumpers aux quatre coins de l'écran, qui se chargent de récupérer les balles aux rebonds

aussi insupportables qu'obscures. Bien sûr certaines briques renforcent différents items que le joueur doit se charger de collecter ou d'éviter suivant leur action. Les bonus tels que l'argent (qui cette fois-ci, et c'est bien la première, tombe du ciel) vous permettent à chaque fin de tableau d'acquiescer des gains qui s'élèveront rapidement indispensables pour pouvoir progresser, l'achat de raquettes supplémentaires (jusqu'à quatre) vous permet un total contrôle de vos(s) balles(s), car vous pouvez aussi acquiescer d'autres projectiles qui se libéreront au contact de l'item correspondant (à ce stade, avec quatre raquettes et trois balles, le vitreux du jeu devient carrément affolant). Une fois tous les tableaux franchis avec succès, vous devez finir le niveau, ce qui n'est pas forcément simple, car un guidon sans scrupule essaiera cyniquement de vous anéantir (je fourbe). Heureusement, ce cas de victoire, un code vous permettant



d'accéder directement au niveau suivant vous sera dévoilé, ce qui est une bonne initiative, car elle augmente sérieusement la durée de vie du jeu! Si vous désirez vous mesurer avec le petit voisin d'en face ou carrément avec toute votre famille, le programme gère six joueurs et sauvegarde les 400 meilleurs scores. TLR Games, l'éditeur, a décidé d'adopter une politique que l'on ne peut qu'encourager, en effet le prix de ce programme est des plus attractifs, et comme vous pourrez le constater ce n'est pas pour passer à un manque de qualité, loin de là. TecnoBall étant leur première réalisation, l'on ne peut qu'être optimiste pour la qualité de leurs prochains jeux, bref un programme très sympathique.

Gilles Savard

AMIGA: 68%

Jeu d'action
Idéal pour les GAMERS
Amiga (début avril)
Et à suivre...

COCONUT

1^{ER} REVENDEUR DE CONSOLES EN FRANCE

MEGADRIVE
990 F



AME GEAR
990 F



CORE GRAFX +
CD ROM2: 3 690 F

LYNX
+ 4 jeux
990 F



GAME BOY
+ 3 jeux
980 F



SUPER GRAFX + 1 jeu
1 790 F

GT TURBO NEC
+ 1 jeu
2 490 F



CORE GRAFX
+ 1 jeu
+ 2^{ème} manette
+ Quintupleur
1 290 F



EYE OF THE BEHOLDER



Que cela soit pour Dungeon Master, Chaos Strikes Back, Captive ou même Bloodwych, les possesseurs de PC n'avaient jusqu'alors jamais eu l'occasion d'apprendre et de savourer les jeux d'aventures interactifs de ce type. Heureusement, la sociétéSSI, spécialisée dans tout ce qui concerne les adaptations micros des jeux de rôles TSR (Advanced Dungeon & Dragons, Buck Rogers) comble cette lacune de la



Vous découvrez enfin le naïf prisonnier! Devez-vous vraiment lui faire confiance?

plus formidable façon qui soit. **Eye of the Beholder** est le premier volet d'une série de logiciels basés sur la 2e édition des règles de AD&D, et ce logiciel utilise un système de jeu qui fait tout de suite penser à l'ancien, Dungeon Master.

AU COMMENCEMENT...

Il y a bien sûr, la création des personnages. Celle-ci reprend le système propre à ce jeu de rôle mythique qu'est devenu AD&D. Pour chacun de vos quatre héros, outre le sexe, le sort et la race (humain, nain, hobbit, gnome, elfe, demi-elfe), vous allez choisir une profession (paladin, ranger, mage, clerc, voleur...) ou possibilité de multiclasser. Ensuite, vient le tirage aléatoire des caractéristiques (force, intelligence, sagesse, dextérité, constitution, charisme). A notre l'option "Modify" qui permet de changer les caractéristiques de vos personnages comme bon vous semble, ce qui à mon avis est une erreur, car il est alors tentant de créer des héros surpuissants (des **Gros Bills** en terme technique). Au début du jeu, vos quatre aventuriers, déjà expérimentés (niveau 3) et équipés, sont engagés par les seigneurs de la cité (Waterdeep) pour découvrir ce qui se passe sous la ville. Une **enquête** malséque semble en effet être à l'œuvre dans les fondations de la ville.

LA GRANDE AVENTURE

A peine avez-vous pénétré dans les égouts pour commencer votre enquête que le couloir s'écroule derrière vous, bloquant la sortie...



Vos six aventuriers vont devoir affronter plusieurs créatures

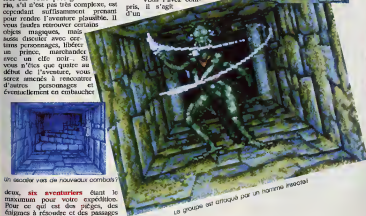
Vous voilà enfermé dans ce qui très rapidement va se révéler comme un **dédale de couloirs** et de portes, peuplés de **créatures** de tout genre, passées de pièges, de passages secrets et de **maléfices bizarres**. Au fur et à mesure de votre aventure, vous découvrirez deux peuples antagonistes, les elfes noirs et les nains, dans un scénario à travers plus de dix niveaux. Contrairement à Dungeon Master, il ne s'agit pas d'explorer bêtement les niveaux un par un, exterminant tout sur votre passage. Le scénario, s'il n'est pas très complexe, est cependant suffisamment prenant pour rendre l'aventure plaisante. Il vous faudra remonter certains objets magiques, mais aussi discuter avec certains personnages, libérer un prince, marchander avec un elfe noir... Si vous n'êtes que quatre au début de l'aventure, vous serez amenés à recruter d'autres personnages et éventuellement en embaucher

qui vous désorientent, bousillent sur une parcelle, imperforable ou ruinée sur un mur indiquant la présence d'un passage secret, inscriptions qui vous donnent des renseignements... bref tout ceci demande un sens de l'observation certain et une non moins certaine intelligence (NDLR: bien sûr Didier!)

UNE RÉALISATION MAJESTUEUSE

Vous l'avez compris, il s'agit d'un

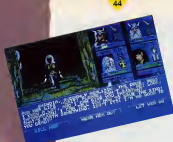
n-ème clone de Dungeon Master, mais avec assez d'améliorations et d'innovations pour **renouveler complètement le genre**. En premier lieu, la version VGA utilise les 256 couleurs, et le résultat est superbe. Les décors, les monstres (minima), les objets, tous sont magnifiques et particulièrement bien colorés. En outre, tous les monstres ont quatre niveaux, les **décors changent** totalement, et à chaque niveau, vous trouverez des pièges, des énigmes et des monstres différents. La finisse des graphismes, ainsi que l'utilisation de superbes couleurs, font que chaque niveau est un enchantement. En plus, l'**ambiance sonore** est elle aussi grande, surtout les bruits de pas (différents suivant les monstres) qui sont plus ou moins forts si les ennemis sont proches, ce qui est extrêmement agréable (et utile). Les divers bruitages font que l'on est totalement dans l'atmosphère inquiétante de ces couloirs sombres et dangereux.



Un décalé vers des nouveaux combats?

deux, six aventuriers étant le maximum pour votre expédition. Pour ce qui est des pièges, des énigmes à résoudre et des passages secrets, **rien ne vous sera épargné**. Trappes, téléportations, gué-

Le groupe se attaque par un homme prisonnier



UNE GESTION RÉALISTE

L'essentiel des règles de **AD&D** est présent. Le joueur peut forger les armes avec ses outils, le clerc connaître les morts vivants grâce à son symbole religieux. Vous pouvez utiliser la force brutale d'un guerrier pour forcer certaines portes. Le magicien peut récupérer dans son livre de sorts les nouveaux sortilèges trouvés sur des parchemins. La magie constitue une part primordiale de l'aventure. Pour utiliser les sortilèges, votre clerc doit avoir en sa possession le symbole religieux dédié à son Dieu pour faire appel aux pouvoirs divins de ce dernier. Un magicien doit lui aussi utiliser son livre de sorts pour faire une incantation et lancer un sortilège, appelant ainsi les puissances occultes. La magie comprend des sorts de niveau 1 à 5, soit environ 25 sortilèges de magicien et 25 sortilèges de prêtre, plus des potions (soins, force, anti-poison...) et de nombreux objets magiques (anneaux, baguettes,



amulettes, armes...) Les monstres, plus d'une vingtaine différents, sont eux aussi magiques, et surtout ils possèdent des attaques très particulières (magie, poison, armes de jet, touché paralysant). Vous rencontrerez des kobolds, des araignées géantes, des Kao Toas, des elfes noirs, des "Driders", des "Displaced Beasts", des Golems, des "Rust Monsters"... et éventuellement le pire de tous, un "Beholder".

UN SYSTÈME DE JEU CONVIVIAL

Le système de jeu est ultra pratique, la souris permettant facilement de prendre, utiliser, déposer n'importe quel objet, grâce à une judicieuse utilisation des deux boutons de la souris et de diverses touches. En cliquant avec le bouton droit sur un de vos personnages, s'affiche alors ce qu'il transparaît. De même, vous pouvez aisément afficher un autre écran avec ses points de vie, ses caractéristiques, sa classe d'armure, son niveau... En cliquant avec le bouton gauche sur un objet, vous le prenez. Vous pouvez alors le mettre dans votre sac à dos, l'utiliser ou le lancer. En cliquant sur l'arme qu'un de vos deux personnages frontaux tient, vous pouvez attaquer un ennemi. A pratiquement n'importe quel mo-



ment, vous pouvez établir un campement, pour vous reposer, mémoriser vos sorts, accéder tout même de sauvegarde... D'ailleurs, le seul reproche sérieux que je puisse faire à ce jeu, est qu'il n'existe qu'une unique sauvegarde. Sauvegardez le jeu à un endroit où vous êtes sûr qu'il est sauvegardé (c'est-à-dire, c'est-à-dire, c'est-à-dire), et vous n'aurez plus qu'à tout recommencer depuis le début.

DUNGEON MASTER À LA PUISSANCE DIX

Très bien fait, facile à utiliser, Eye Of The Beholder est plus qu'un simple jeu de rôle, c'est un véritable événement dans le monde des PC et compatibles. Avec un scénario plus développé que pour Dungeon Master et une meilleure interaction sur l'aventure, des graphismes et des sons merveilleux, Eye Of The Beholder est tout simplement parfait.

PC : 94%

Jeu d'aventure
dans une 3D
PC (en vente)
Amiga (à venir)

Mais?... c'est génial!!!!*

*Avant de craquer sur nos prix, flashez sur nos performances!

SOURIS OPTIQUE

Une souris pas comme les autres!

La souris optique GOLDEN IMAGE ne comporte aucune partie mécanique mobile. En fait, le contacteur pour éviter les erreurs d'axe ne s'active qu'en cas d'urgence, puis, si vous obtenez une précision parfaite.

Grâce à son câble, elle ne nécessite aucun câble supplémentaire. En fait, elle est plus petite et facile qu'un bouton optique. Modèle ATARI en AMIGA (200 dpi) et PC XT/AT (300/360 dpi) 695 F.tnc

490 F.tnc

EXTENSION MEMOIRE

La qualité Golden Image pour tous!

Doublez le contenu de votre mémoire 512 Ko. Avec les modules 512 Ko de mémoire 512 Ko, vous pouvez obtenir plus de 1 Mo de mémoire disponible.



Carle Mémoire 512 Ko pour AMIGA 500, 450 F.tnc

SCANNER A MAIN

Entrez un scanner pour tous!

Le scanner à main GOLDEN IMAGE permet de digitiser n'importe quel document (photo ou texte) et de le renvoyer à l'ordinateur. Il est facile à transporter et d'importer tous documents personnels. Précision 400 dpi, 64 bits de gris, largeur de 125 mm.



Modèle ATARI ou AMIGA (avec le logiciel TOUCH UP) 1990 F.tnc



GOLDEN IMAGE
Importateur IM-ENGINE'S Tel. (1) 47.91.6.25

"VOTRE CONFORAMA N'A PAS DE SECRET POUR VOUS"
36 15 CONFO pour tout savoir

CONFORAMA
Le prix du jeu est inclus dans le prix

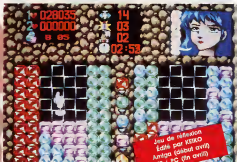
36 15 CONFO, le Minital pour tout savoir : horaires, plans d'accès, SAM, promotions, garanties, Carte Confo, crédits, conseils pratiques et des jeux.



G E M ' X



Après Ooga Up et The Power, voici un nouveau produit par Demonware. Il s'agit d'un jeu de réflexion comme il en pullule sur Amiga depuis l'événement Tétris. Suite à Elax, Puzzle, Plotting et autres Swap, l'on pouvait craindre un certain manque d'originalité dans ce type de jeu. Eh bien non, Gem'X innove avec un principe totalement inédit, et une beauté très rare dans cette catégorie de logiciels.



Jeu de réflexion
Édité par VIKKO
Amiga (seul avis)
SI / PC (en avis)

AMIGA: 82%

Bien qu'il soit plus facile à jouer qu'à décrire, je vais essayer de vous expliquer le but de la manœuvre. L'écran est séparé en deux, et dans chaque partie se trou-

ve un tas de gemmes colorées. Vous jouez dans la partie gauche, et vous devez transférer votre pile de joyaux, de gauche à la rendre identique à celle de droite. Les gemmes ont un ordre de couleurs décroissant (indiqué au centre de l'écran): rouge, vert, bleu, rose et jaune. Quand l'on touche une gemme, elle prend la couleur qui est deux crans plus bas (par exemple, le rouge devient bleu), et les gemmes alentours prennent la couleur qui est un cran en dessous (le rouge devient vert, le vert devient bleu, etc.).

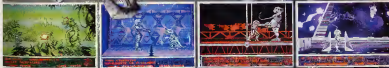
Les premiers niveaux sont assez simples à résoudre, il suffit de modifier deux ou trois couleurs, et le tour est joué, mais après, c'est de plus en plus corré! Chaque niveau comprend 6 ou 7 tableaux, mais si l'on en mène un, le jeu continue avec une autre figure (et une vie en moins!). Le temps et le nombre de manœuvres sont limités, et les renouveau arrière comptent pour des coups joués. A la fin d'un niveau, on peut choisir le suivant parmi deux, ce qui fait que le jeu n'est jamais monotone. Surtout qu'enfin chaque série de tableaux, une ravissante algorithme (c'est là que l'on comprend le "X" du titre) vicieux vous offre, un mot de passe, ce qui s'avère bien pratique! Et quand l'on a tout perdu, l'honneur, on peut s'inscrire dans l'une des 100 places du "Best Gem'ers".

Gem'X est parfaitement réalisé et c'est encore un jeu que l'on ne lâche pas facilement!

Betty Franchi

METAL
MUTANT

STAR ST. STE
© Urban et Manchester
AMIGA
IBM PC et Compatibles
Cartes VGA, EGA,
CGA, HERCULES



Silmarils

EN BREF

LES GLOKS

Aussi bien réalisés qu'Highlander, d'ici le retour, aussi présents qu'une partie de Frisbee, aussi ludiques que les mots à extraire de toute urgence. Vous ne serez pas plus victimes d'une publicité que d'un mauvais conseil!

ALIEN DRUG LORDS PANTHER GAMES / Amiga



Cela faisait bien longtemps que l'on avait pu voir un jeu d'inventaire graphique aux écrans très lisibles et au principe sérieusement débile! Voilà qui rattrape le coup, puisque Alien Drug Lords combine tout ces défauts dans un jeu au scénario très étrange. A découvrir à tous!

ICE HOCKEY IMPULSE / ST



Cette simulation de hockey sur glace n'a aucune chance de plaire aux fans. Le graphisme est quelconque, le son est nul, la réalisation est très moyenne, mais en plus la jouabilité scabieuse est un concept inconnu des programmeurs. Il faut 250 francs à un type pour qu'il en frappe un autre, vous dépenserez autant d'argent mais vous vous amusez bien plus!

LES BOFS

Ces jeux ne méritent pas un test, détaillé pour des raisons évidentes, et s'ils ne sont pas éliminés, ils ne valent tout de même pas la peine d'être achetés.

BACKGAMMON ROYALE OXFORD SOFT / Amiga

Backgammon en Angleterre, Jacques en France, ce jeu classique du hasard et de stratégie a été correctement adapté sur micro du point de vue des options, mais le graphisme du tableau de jeu est vraiment très primaire ce qui est dommage! Pour les fans.

RETRAYAL RAINBIRD / Amiga



Si le sujet traité et la lecture de la documentation laissent prévoir d'un jeu vraiment intéressant, j'avoue avoir été particulièrement déçu par le système de jeu et surtout la réalisation très moyenne, surtout pour une version Amiga. Il s'agit d'une simulation politico-militaro-économique dans laquelle quatre joueurs (humains ou gérés par l'ordinateur) s'affrontent pour prendre le pouvoir dans un royaume médiéval. Il faut gérer aussi, bien vos villages ou les missions que vos soldats pour prospérer et gagner suffisamment d'argent pour prendre le pouvoir. Une bonne partie du jeu consiste en une simulation politique. Il faut trouver des preuves des méfaits de vos ennemis tout en les empêchant d'en trouver contre vous-même. Ici, cela, assassinat et espions peuvent être combinés. La stratégie fait place à l'action au cours des combats, durant une phase d'arcade qui malheureusement est difficile, peu jouable et intéressante. La majeure

partie du jeu consiste à visiter vos villages, gérer la population de vos villages (artisans, paysans, soldats) et surtout à attaquer ceux de vos ennemis, soit pour les piller, soit pour en devenir le seigneur. Une bonne idée hélas! mal exploitée.

GO MASTER OXFORD SOFT / Amiga

Le Go est un jeu de stratégie du style Reversi, mais en beaucoup plus complexe et bien plus passionnant. Oxford Software aurait pu faire un effort de présentation, car un peu de relief dans les pièces aurait rendu ce jeu plus appétissant. Malgré tout, la documentation française très claire plait aux débutants désireux de se familiariser avec le Go. Les peus regretteront la lenteur du soft.

MERCHANT COLONY (IMPRESSIONS/Amiga/ST)

Ce jeu est une simulation économique qui vous fait découvrir comment on a vécu au cours de laquelle vous allez pouvoir développer votre empire marchand au cours du XVIIIe siècle. Vous commencez avec un seul bateau, achetez et revendez les marchandises au quatre coins du monde, pour vous enrichir. De même, vous pouvez embarquer divers individus. Les paysans, une fois assaillis, cultiveront les terres, ce qui augmentera vos biens alimentaires. Les soldats eux, construisent des forts, protègent vos colonies et attaquent éventuellement les villages voisins. Les ingénieurs, les explorateurs, les enseignants, les magiciens... ont eux aussi une fonction bien précise. Le problème de jeu est basé sur des notions de gestion, le tout géré via votre souris. Moyennement pédagogue, ce système souffre surtout d'une certaine lenteur, qui au début du jeu peut gêner, mais devient vite lorsque vous possédez plusieurs bateaux et colonies. Pour ce qui est de la réalisation technique, rien d'extraordinaire, des graphismes et du son corrects, une complémentarité quelconque.

STRATAGO ACCOLADE / PC



Voilà enfin l'adaptation du célèbre jeu de stratégie du même nom. Tout comme dans le jeu de plateau, vous vous opposez à un adversaire, l'ordinateur. L'occurrence, qui peut s'avérer plus ou moins difficile à battre, suivant votre choix (5 niveaux d'intelligence). Chaque joueur possède au début du jeu quarante pièces, plus ou moins puissantes, leur force étant représentée par un chiffre en bust à gauche du pion. Pour gagner c'est simple, il faut capturer le drapeau adverse. Le problème vient d'un piège que l'ordinateur dispose ses pièces comme il veut avant la bataille et que le placement des pièces ennemies vous est bien sûr inconnu. Il faut donc faire preuve d'intelligence et de stratégie pour découvrir le point faible de votre adversaire, tout en protégeant votre propre drapeau. Vous avez bien sûr des pièces particulières (espion, bombe, dragon, écouleur) qui possèdent des attaques et des moyens de se déplacer différents de votre troupeau plus conventionnelles. Vous pouvez jouer une seule partie ou toute une campagne avec les règles de bases ou des règles avancées, tout cela sur trois types de terrains différents avec des jeux de pièces eux aussi variés (classiques, énigmatiques, en pierre). Si l'adaptation est réussie, il n'en reste pas moins vrai que le jeu est vraiment trop simple et trop limité dans son intérêt. Les débutants s'en satisferont sans doute, mais les passionnés un peu plus sérieux trouveront les parties très monotones et ce trop rapidement.

SUPER MONACO GP US GOLD / Amiga / ST

Que l'ampleur de la tâche était



grande! Malheureusement pour Super Monaco Grand Prix, on trouve mieux sur micro, beaucoup mieux! Je veux bien sûr parler de Lotus. Esprit Turbo Challenge. Même si les deux logiciels ne sont pas tout à fait comparables, il faut avouer que le plaisir de jouer est sur ce dernier incommensurable alors qu'avec Super Monaco Grand Prix, il s'agit d'abord d'essayer de rester sur la piste (même en ayant réglé correctement la sensibilité des commandes) avant de penser à doubler vos adversaires. Avouez que quelque part, cela gâche le plaisir! Mais SMGP recrée tout de même quelques points forts comme la qualité des graphismes ou à l'extrême limite l'animation, qui sont étonnamment de celle de Lotus Esprit toujours, se classe effectivement parmi les productions micro. Le problème provient de l'impression de vitesse perçue sans personnel, même à fond de régime en ligne droite. Au niveau des options, pas de coupes de vitesse, on retrouve celles de la version Mega-drive. Mais le jeu est réglé, le plaisir de jouer est bien moindre qu'avec Lotus Esprit Turbo Challenge, d'ailleurs vainqueur du Quatre d'Or du meilleur jeu de course.

SWORDS & GALLEONS IDEA / Amiga

Dans le style du célèbre "Pirates" de Microphone, Swords of Galleons a révisé l'histoire. Deux pirates de

2 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA !! MICROMANIA MICROMANIA LA DEFENSE VELIZY 2

Centre Commercial des 4 Temps - Niveau 2
Rond-point des Mirrors - RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
et 39 46 89 88

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE



Recevez-le gratuitement

de jeu n'a pas évolué, et les graphismes n'ont pas la même finesse que dans les deux premiers volets. Au final, un jeu sympa mais qui méritait une bien meilleure réalisation !

pour réduire Mini, Max s'est mis en tête de lui offrir des coeurs ! C'est très romantique, mais pas si facile, car Max ne se déplace qu'en sautant, et il ne peut pas sauter verticalement, d'un mur à l'autre et les coeurs qu'il doit recueillir sont disséminés dans des saillies ou des rainures verticales. De plus, il ne peut pas sauter à l'extérieur d'un certain temps, si Max ne l'a pas recueilli, tout sera à recommencer. Les seuls obstacles qui freinent les bras sont les coeurs et les murs, mais sauter sur des pierres n'est pas facile, car si on ne les a pas l'on fait glisser de la même manière que Max et qui servent d'appuis pour changer de direction. A vous de voir si vous pouvez recueillir les pierres pour guider Max vers les coeurs. Ces pierres sont de trois couleurs différentes, et se détruisent entre elles : la rouge dévore la bleue, la bleue dévore la blanche, annule la rouge. Il faut donc réfléchir avant de pousser une pierre vers une autre au risque de voir disparaître l'obstacle que l'on avait prévu pour se faire passer à l'autre. Le jeu est donc très intéressant, aucune prêt à la chance, tout est une question de stratégie et de vivacité d'esprit. Les 50 tableaux du jeu comportent chacun un code, et les 50 tableaux sont destinés à être jetés à deux simultanément. Si la réalisation du jeu est moyenne (bonne musique, mais graphisme et méthode de déplacement assez défectueux), c'est générale, sur tous les plans originaux.

LES UPDATES
Déjà testés sur une machine, ils reviennent sur le marché sur de nouvelles. La réduction est là pour juger de l'adaptation.

Si la 3D est beaucoup moins rapide que sur PC, le jeu reste tout jours aussi original et jouable. Quant à tout ce qui tourne autour du jeu (ambiance sonore relaxante...), la remarque est toujours la même, il suffit d'y croire! Sinon, Alpha Waves est un bon jeu d'arcade 3D.

Ce troisième volet de ce très fameux jeu de rôle est aussi décevant sur Amiga que sur PC. Le système

Graphiquement très proche de la version ST, le jeu s'a pratiquement pas changé. Le seul problème provient du PC utilisé lors d'une partie. En effet, sur une grosse configuration, le programme ne reconnaît pas la cadence du micro-processeur ou en tout cas ne s'y adapte pas suffisamment. Résultat, sur nos machines (cadences au minimum à 20 Mhz), le jeu est tout simplement injouable car trop rapide. Il suffit de le ralentir!

Cette version est sans aucun doute la meilleure de toutes (attention, nous l'avons vu tourner sur un gros PC). La 3D est enfin rapide et surtout assez fluide et la jouabilité est celle d'un jeu au rendez-vous. Dommage que les versions ST et Amiga ne soient pas du même niveau.

Sorti il y a très très longtemps sur Amiga, ce kit de construction pour Sim City est enfin disponible pour les possesseurs de ST. Je vous rappelle qu'avec cet instrument, vous pouvez à loisir créer vos propres villes et vos propres relichs. En bref, que se soit sur ST ou Amiga c'est toujours aussi génial!

Ce sous-Winter Games ce nous avrâ pas frappé sur PC, et ce n'est pas la version Amiga, avec ses sons moeyens et son graphisme à peine supérieur à la version PC. EGA qui va nous faire changer d'avis. Devant le choix que propose Electronic Arts, nous choisissons plutôt Die.

La version Amiga de ce nouveau jeu des auteurs d'Archon s'avère peut-être un peu plus prometteuse que la version PC. Graphismes soignés, musiques et sons de qualité, jeu original. Hélas, c'est ici la durée de vie qui pèche, l'intéret s'en faisant rapidement ressentir.

Distribué par
UBI SOFT

8-10, rue de Volmy
93100 MONTREUIL
Tél. : (01.41) 49.57.65.52

3675 URS

ABONNEZ-VOUS!
30F les 3 numéros
de
THE ADVENTURER
(journal trimestriel)



- Un journal exceptionnel
- Des articles sur LUCASFILM GAMES
- Des astuces pour avancer plus vite dans les jeux LUCASFILM GAMES
- Des anecdotes sur la création des jeux
- Des concours
- Des tee-shirts et des posters à commander.

Envoyez le coupon à :
Je souhaite recevoir gratuitement le journal de L'ÉCOLE
du **LIBRI SOFT - 8-10, rue de Valmy**
69007 LYON

COPIER ET COLLER

Prénom _____ **Adresse** _____

☐ Je souhaite en abonner
un exemplaire par semaine
à la somme de 500
francs par an

Recevez **GRATUITEMENT** le premier
numéro de "THE ADVENTURER" en nous
faisant parvenir le coupon ci-joint.

AVENTURIER F O U

ADAVER

n i v e a u 3

C'est avec un certain retard que nous vous proposons la solution du niveau 3 de Cadaver. Il s'agit à ce niveau de remplir un certain nombre de missions pour le roi Wulf 3, pour trouver enfin l'escalier qui mène au niveau supérieur.

1) Vous vous matérialisez dans le Passage Principal, en (A). S, attention au trou. E dans la Chambre. Appuyer sur le levier. Passer les grilles. Descendre. Prendre le SAC DE PIERRES sous l'escalier. Remonter. S dans la Prison Vaincus.

Tuer les araignées. Appuyer sur le levier. Passer les grilles. Prendre CLEF 1 et SHURIKENS. S dans le Hall Cour. S dans Cour Haut. Ouvrir le coffre avec la CLEF 1. Prendre son contenu. Appuyer sur le levier. S dans Cour Royale (B). Prendre tout ce qu'il y a sur l'estrade. Lire le livre. Parler au roi.

2) MISSION 1: Ramener la couronne. Prendre la CLEF 2. N. N. N. E. Descendre. N dans la prison. Utiliser la CLEF 2 pour déverrouiller de ce côté de la porte. S. Remonter. O. S. S dans



Cour Haut. Tomber dans le trou. Ouvrir le coffre. Prendre la **COURONNE**. Utiliser la **CLEF 2** sur la serrure. Retourner en (B), la Cour Royale. Donner la **COURONNE** au roi.

3) MISSION 2: Ramener les herbes sacrées. Prendre **CLEF 3**. N. E dans le Hall des Hôtes. Utiliser **CLEF 3** sur serrure. E dans Antichambre. E dans Labyrinthe Royal. E. E. Monter le petit escalier. O Prendre **POIGNEE**. E. N. Prendre **BOUTEILLE** et **LIVRE**. O dans la salle (C).

O (porte de gauche) Ouvrir le coffre. Prendre la **CLEF 4**. S. E. Utiliser **CLEF 4** sur serrure (la plaque en bois bloque alors la trappe). Retourner en (C).

N par l'escalier. O dans la salle (D). Appuyer sur le levier du mur sud. S. Prendre les **BOUTELLES**. Boire la bouteille qui contient la clef. Prendre la **CLEF 5**. N. Bâillayer sur le levier. S. La dalle du milieu déclenche un mécanisme qui soulève le panneau en bois. Prendre la **BOUGIE**. N. en (D). Ouvrir le coffre grâce à la **CLEF 5**. Prendre les deux **BOUGIES**. Retourner en (C). Placer une bougie dans chacun des quatre cercles rouges. Retourner en (D). Mettre la **POIGNEE** dans le trou du mur Est. Appuyer sur le levier. E par la porte à côté de ce même levier. O l'araignée. E en (E).

O (la porte de gauche). Appuyer sur le premier bouton. S. E. Prendre le **COFFRET**. Appuyer sur le bouton. Prendre la **GEMME 1**. E. Placer-vous sur les quatre cercles rouges au centre de la pièce. Vous êtes téléporté en (C) Ouvrir le coffre. Prendre l'argent et la **BAQUE DE VALKERN**. Ouvrir le **COFFRET**. Prendre la **CLEF 6**. Retourner en (E). S par la porte de gauche. Prendre les **HERBES**. Utiliser la **CLEF 6**. S. Revenir en (B) et déposer les herbes dans les Fontaines Baptismaux. Prendre **CLEF 7**.

4) MISSION 3: le liquide NODOS. Retourner en (A). Utiliser **CLEF 7** sur serrure. O. Prendre toutes les **PIECES**. Prendre les deux **GEMMES** (vous devez en avoir trois maintenant). O. Utiliser un premier objet (**LIVRE** par exemple) pour empêcher la boule de toucher le bouton. Utiliser alors un deuxième objet de la même manière, la boule tombe alors dans le trou. Reprendre vos possessions. Appuyer sur le levier.

O dans Grande Cuisine. Ouvrir le coffre de droite. Prendre tout. Prendre **POULET**. S dans le Passage Entrepôt. E dans l'Entrepôt à Vande. Prendre **TETE DE SANGLIER**. Fouiller les tonneaux.

Prendre la **VIANDE**. Manger la **VIANDE** et prendre **CLEF 8**. O. S dans l'Entrepôt à Bois. Ouvrir le coffre. Prendre deux des **BATONS**. Pousser le Bol et prendre la **CLEF 9**. Derrière les tonneaux se trouve un levier qu'il faut pousser. N. O dans la cave royale. Ouvrir le coffre grâce à la **CLEF 8**. Prendre le **SORT DE MASSACRE**, le **JETON** et la **POTION D'ENDURANCE** (Méthil).

E. E. Utiliser le **SORT DE MASSACRE**. A l'aide des **BATONS**, pousser la **CLEF 10** hors de la cage. Prendre la **CLEF 10**. O. O. Utiliser **CLEF 10** sur serrure. S dans l'Entrepôt aux potions. Ouvrir le coffre. Prendre les **POTIONS**, les **BOUTEILLES**. Entasser des objets pour monter sur corniche. Pousser le tonneau. Fouiller le tonneau. Prendre la **POTION NODOS**. Utiliser le **JETON** sur la fente pour sortir. Retourner voir le roi en (B). Mettre la **POTION NODOS** dans les Fontaines Baptismaux. Prendre la **CLEF 11**.

5) MISSION 4: la poudre noire. O dans le Passage Ouest. S. Utiliser la **CLEF 11**. O. O. O. Ouvrir le coffre. Prendre le **PARCHEMIN DE DISSIPATION DE PIEGES** et la **POTION DE FORCE**. Fouiller le tonneau. Prendre **SAC DE PIERRES**. E. Appuyer sur la dalle mobile. S dans le Hall des Trésoriers. Monter l'escalier. Faire tomber le coffre et l'ouvrir. Prendre la quatrième **GEMME**. Placer une **GEMME** dans chaque trou. E (la plus en haut) dans le Hall en Or. S dans le Broyeur. Ne pas avancer, mais tomber tout de suite au niveau du sol. Appuyer sur le levier du mur ouest. Remonter sur le passage surélevé. S dans la salle du Fléau. Appuyer sur le levier à côté de la porte du haut. S dans la salle du

Cavalier. Monter sur le plateau pour appuyer sur le levier du mur ouest.

S dans la Dernière Chambre. S dans la Grande Trésorerie. Monter vers la Trésorerie Supérieure. Ouvrir les coffres et prendre tous les objets et l'argent. Ne pas oublier de tomber dans le trou dans le coin Sud-Ouest pour ramasser la **CLEF 12**. Prendre le sac avec les **POUDRES ROYALES**. Redescendre sur le sol de la Grande Trésorerie. Fouiller les coffres, sauf deux que vous ne pouvez pas l'instant ouvrir. O dans la Trésorerie des Casques. Déposer 5 objets inutiles (coffrets vides, bougies...) dans le petit trou, pour déclencher le mécanisme qui ferme alors la trappe. Utiliser la **CLEF 12** sur la serrure. N dans la Trésorerie Seigneuriale. Bloquer rapidement la descente des barreaux qui risquent de condamner la sortie Est. Vous avez ensuite tout le temps pour ramasser l'argent et la **CLEF 13**.

E dans la Dernière Chambre, au niveau du sol. E dans la Trésorerie Api. Pousser 2 fois le levier au sol. Appuyer une fois sur chacun des leviers sur le mur Nord. Ouvrir le coffre et prendre la **POTION DE FORCE**. N dans Le Trancheur. Il faut appuyer sur chacun des leviers, dans un ordre précis, soit 4 3 2 1, le 1 étant le levier le plus proche lorsque vous entrez dans la pièce, et le 4 le plus éloigné (dans le coin Nord-Est). O dans la salle du Cavalier au niveau du sol. Appuyer sur le levier. O. Pousser le levier. Utiliser la **CLEF 13** sur la serrure. N dans Le Canon. E. Entasser des objets sur la plaque en bois. Appuyer sur le levier et sauter tout de suite sur le tas d'objets. Une fois la plaque en haut, sauter par-dessus la barrière et retomber de l'autre côté de la pièce. E. N dans la Grande Salle. Appuyer sur





le levier, sauter par-dessus la trappe, prendre la CLEF 14. Ressauter par dessus le trou. Boire la POTION DE FORCE et repousser la barrière en bois. S Ouvrir le coffre. Prendre la CLEF 15. Pousser le levier N. Sauter par-dessus la trappe. Utiliser la CLEF 15 dans la serrure du mur Nord. Prendre la BAGUETTE, S dans la Petite Pièce. Mettre la BAGUETTE dans le trou et abaisser le levier ainsi créé. N. N. Tout prendre. S. O dans la salle du Broyeur. Insérer le JETON dans la fente. O, puis retourner voir le roi en (B). Déposer la POUDRE dans les Fontes Baptismaux. Prendre la CLEF 16.

6) MISSION 5: le sortilège de Calarion. E dans le passage Est. S dans l'Entrée des Diplomates. Utiliser la CLEF 16. E dans le Hall des diplomates. E dans le Hall des Nations. N dans le Hall des Vandalis. Tuer l'araignée. Attendre jusqu'à ce qu'un crâne de taureau apparaisse. Prendre le CRANE DE TAUREAU. Fouiller derrière le bouchier. Prendre la CLEF 17. Monter dans la Chambre supérieure. Prendre la CASSETTE, le PARCHEMIN et la BAGUETTE de DURRIGAN. Utiliser le PARCHEMIN de LECTURE DE LA MAGIE sur le SORT INCONNU. Redescendre. S dans le Hall des Nations. Utiliser la CLEF 17. E. Pousser le coffre sur le plateau. Pousser le levier et monter sur le plateau. Prendre la BAGUETTE DE LAGUNA. Fouiller l'oreiller et prendre LA CASSETTE DE TRANSMUTATION. Utiliser le SORT D'OUVERTURE sur le coffre. Prendre son contenu dont la CLEF EN CUIVRE. Placer LA CLEF EN CUIVRE dans LA CASSETTE DE TRANSMUTATION. Ouvrir la CASSETTE DE TRANSMUTATION et reprendre la CLEF 18. Redescendre, puis O dans le Hall des Nations et S. Utiliser la BAGUETTE DE LAGUNA pour tuer le Golem avec la clef sur la tête, mais garder au moins une charge. Prendre la CLEF 19. Utiliser la CLEF 18 sur la serrure. S. Ouvrir le coffre.

Prendre le LIVRE NOIR et la POTION DE SAUT DE GEANT. Le système bouton/levier permet de déplacer les plateaux de telle façon que l'on puisse monter à l'étage supérieur, dans la CHAMBRE APPARTEMENT. Placer le TRIANGLE sur le piédestal du centre. Prendre la BAGUETTE de MATIL, la MANETTE, le COFFRET A BUOU.

Retourner en (F). Placer une baguette sur chaque piédestal dans l'ordre suivant: DURRIGAN, MATIL, LAGUNA. Prendre le COFFRET et LA CLEF 19. O S. Placer la MANETTE dans le trou du milieu. Abaisser le levier. E. Appuyer sur le levier du mur Nord. Monter. Utiliser la CLEF 19. O. Mettre le CRANE DE TAUREAU dans le trou blanc, LE VIN dans le trou vert, le COFFRET A BUOU dans le trou rouge et LE LIVRE dans le trou noir. Vous obtenez alors le SORT D'ENCHANTEMENT. Retourner en (B), et utilisant une fois votre SORT D'OUVERTURE DES PORTES. Jeter le SORT D'ENCHANTEMENT sur les Fontes Baptismaux. Prendre la CLEF 20.

7) MISSION 6: Le calice. O dans le passage Ouest. Utiliser la CLEF 20. O dans le Poste des Gardes. O dans le Passage. N dans le Tombeau des Gardes. Tuer les deux Golems avec le SORT DE MASSACRE. Prendre la CLEF 21. Abaisser le levier. Revenir en (B). N. N. Utiliser le SORT D'OUVERTURE DES PORTES. O. S. Prendre la CLEF 22 et ouvrir la porte Ouest. O dans l'Armurerie Royale. Utiliser les CLEFS 21 et 22 pour ouvrir les portes. O dans la Cuisine des Gardes. Fouiller l'oreiller. Prendre la CLEF 23. S. Ouvrir le coffre avec CLEF 23. Prendre le SORT ESPRIT FRAPPEUR. Utiliser ce sort trois fois. La troisième fois, le coffre sera téléporté en (D). N. E. S. Prendre la CLEF 24 et ouvrir la serrure E.S.E.E.E. Retourner en (D). Ouvrir le coffre. Prendre le CALICE, puis revenir voir le roi. Utiliser le CALICE sur les Fontes Baptismaux. Donner le CALICE rempli au roi. Prendre la CLEF 25. N. Tomber dans le trou. S. O. Utiliser la CLEF 25 pour ouvrir la porte Ouest. O dans l'escalier qui mène au niveau 4.

THE ADVENTURER

LE JOURNAL DE LUCASFILM GAMES

Recevez-le gratuitement

NOUVEAU !

Distribué par

UBI SOFT

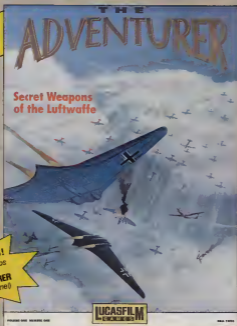
18, rue de Valmy

92100 MONTREUIL

(16.1) 48.57.65.52



ABONNEZ-VOUS !
30F les 3 numéros
de
THE ADVENTURER
(journal trimestriel)



- Un journal exceptionnel
- Des articles sur LUCASFILM GAMES
- Des astuces pour avancer plus vite dans les jeux LUCASFILM GAMES
- Des anecdotes sur la création des jeux
- Des concours
- Des tee-shirts et des posters à commander

**UBI SOFT - 18, rue de Valmy
92100 MONTREUIL**
Je souhaite recevoir gratuitement le journal de LUCASFILM GAMES : THE ADVENTURER et je joins un timbre à 2,30F

Envoyez ce coupon à
Je souhaite recevoir gratuitement le journal de LUCASFILM GAMES : THE ADVENTURER et je joins un timbre à 2,30F

Non

Adresse

Presse

Je souhaite m'abonner
et je joins
un timbre de 2,30F
Je ne souhaite
pas m'abonner

Recevez **GRATUITEMENT** le premier
numéro de "THE ADVENTURER" en nous
faisant parvenir le coupon ci-joint.

LE BIDOUILLEUR MALEDE

cas, mixeur, faisons-lui un bras d'honneur. NTM, Gillus, NTM! Pour les vies infinies, cherchez 1639 0000 B1F 8702 13C3 et remplacez 8702 par 4E71. Et ne recalculez pas le checksum, sinon sans ça ça ne marche pas, et pas cool, pas cool.

LEMMINGS

Castorax vous refille une bidouille permettant de finir un tableau quel que soit le pourcentage de Lemmings survivants. Ça casse tout l'intérieur du jeu, c'est malin! Les jeunes, ça ne respecte plus rien, permettez-moi de vous dire. On comprend que ça casse les virgules et que ça plique les Cheviottes, ça n'a plus aucun sens moral. Bon, sur le disque 1, cherchez 80E8 0002 3B40 004A et remplacez par 303C 0000 3B40 004A. Ne recalculez pas le checksum, caaaaaa.

INSECTS IN SPACE

Castorax a trouvé les vies infinies. Remplacez 5379 0000 C698 par 4E71 4E71 4E71, et c'est à faire deux fois. Passera aux bombes infinies. Remplacez 5379 0000 C700 par 4E71 4E71 4E71. Ne recalculez pas le checksum et n'oubliez pas Castorax et Gen4, ainsi que le Bidouilleur Malade.

TURICAN 2

C'est malin, Gillus remet en question toute mon organisation. Pour moi, y avait pas à réfléchir, Toubais d'était sur ST, Anoch d'était sur ST, Gillus d'était sur ST et Castorax d'était sur Amiga. Facile, easy. Maintenant, c'est super compliqué, gâître. Donc, c'est sur Amiga, et ce sont les vies infinies. Cherchez 6678 532C 0001 6A0E 197C et remplacez 532C par 600C. Pour les tirs infinis, cherchez 532C 0001 6A0E 197C 0009 0001 et remplacez 532C par 6002. Il faut laisser le temps au serveur, voilà, donc le temps infini. Cherchez 532C 0002 6A26 197C 0009 0002 et remplacez 532C par 602A. Ne recalculez pas le checksum.

U.N. SQUADRON

C'est sur Amiga que ça se passe, et c'est Gillus qui a trouvé les tirs infinis. Cherchez 4A68 0028 5368 0066 3568 0028 et remplacez 5368 par 6002. Pour les vies infinies, cherchez 4A68 001E 6700 000C 5368 001E et remplacez 5368 par 6002. Recalculez aussi le Checksum. Gillus envoie une Spécial Dedication à Laurent "Le Zex de la C.B.". Chéoua, que je vous dis, ce Gillus. Méfions-nous des Gillus.

CLASH HQ

C'est sur Amiga, c'est Gillus, et il faut laisser le temps au serveur. Voilà donc un Commotruc de Gil-

lus qui durme le temps infini. Remplacez 44FC 0000 8302 4842 8102 par 44FC 0000 4E71 4842 4E71. Les torbos infinis, à présent. Cherchez 6670 5379 0002 83A8 6048 303A 0732 6742 et remplacez 5379 par 6004. Ne recalculez pas le checksum. Spécial Dedication à Haradoue, c'est toi-ci. On va avoir droit à tout le genre de Gillus.

COMMANDO

Vous remplacez 532A 000C 6100 D524 par 6002 4E71 6100 D524, puis vous remplacez 532A 000C 6100 D504 par 6002 4E71 6100 D504, vous ne recalculez pas le checksum, vous remplacez Castorax, et voilà une bonne chose de faite.

BADLANDS

Castorax a cherché les crédits infinis. Cela signifie que vous pouvez passer des mois sur votre jeu, à perdre comme c'est pas permis, eh bé vous ne perdrez jamais, justement. Si vous perdez, vous ne perdez pas, il est impossible de perdre, encore un truc de fou. Remplacez 5368 0094 08E8 0005 par 4E71 4E71 08E8 0005, 5368 0006 2104 0000 par 4E71 4E71 2149 0040, et enfin 5368 0094 6608 33FC par 4E71 4E71 6608 33FC. Ne recalculez pas le checksum.

HARD DRIVEN

Il le fait expéto, ma parole. Anoch recopie les Commotruces de Castorax, maintenant Amiga, moi, moi, ça devient dur de tout faire. L'oublier, quel? Il faut laisser le temps au temps, vous le temps infini. Dans le fichier "HARD-DRIVEN" remplacez 81 09 81 64 3C et remplacez par 60 02 4E 71 64 3C. Il faut laisser l'herbe à l'herbe, voici donc l'herbe infinie. Ou penque, puisque vous allez pouvoir jouer sur l'herbe, pédiants, les ceriels à l'air. Remplacez 81 09 81 09 4E 75 par 4E 75 4E 71 4E 75.

DEATHTRAP

Voilà Castorax et ses vies infinies: cherchez 5378 02E2 6740 3038 et remplacez 53 par 4A. Pas de calcul du checksum.

MYSTICAL

Castorax, un jour, a eu des sous. Il s'est acheté un Amiga, pour voir et pour jouer. Ancho, c'est tombé sur Smurkid, il a trébuché sur le truc avec. Il a appris à programmer, et aujourd'hui, grâce à cela, il trouve l'énergie infinie. Y avait-il seulement pensé le jour où il a eu l'argent? C'est formidable. J'ai du mal à penser que ça se fait tout seul. Et vous, qu'en pensez-vous? Remplacez 5B79 0002 4E48 par

4E71 4E71 4E71, 9379 0002 4E48 par 4E71 4E71 4E71, 9379 0002 4E48 par 4E71 4E71 4E71, 0479 0009 0002 4E48 par 4E71 4E71 4E71, 0479 0009 0002 4E48 par 4E71 4E71 4E71, 0479 0009 0002 4E48 par 4E71 4E71 4E71 (ceul-ci est à faire deux fois), et enfin 5379 0002 4E48 par 4E71 4E71 4E71 (ceul-ci, c'est trois fois qu'il faut le faire). Ne recalculez pas le checksum, c'est suffisamment épais comme ça.

SPEEDBALL II

Castorax a trouvé les crédits infinis: remplacez 9778 01E2 par 6002 4E71, et 9178 01E2 par 6002 4E71. Ne recalculez pas le checksum.

DRAGON BREED

C'est reparti pour des vies infinies, avec Castorax, et toujours sous Smurkid, ma foi. Cherchez 536E 00FC 6800 0066 et remplacez 536E par 6006. Et puis, pour la roue, voici les crédits infinis. Cherchez 536E 00B6 4A40 6600 et remplacez 536E par 6002. Ne recalculez pas le checksum. Castorax m'envoie une Spécial Dedication, ainsi qu'à mes descendants, ma famille, mes proches, tout ça. Merci, Castorax, merci.

MIGHTY BOMBRAJK

Castorax a craqué sur les vies infinies. Cherchez 0C2A 6606 042E et remplacez ce petit 04 qui fait désordre par un 00 qui fait ordre. Le Bidouilleur Malade envoie une Spécial Dedication à Panzerboy, qui prétend être tout un grand. Ça devient dur de tout faire. On va voir ça. Ne recalculez pas le checksum.

ATATRUCS

SPINDBZZY WORLDS

C'est Toubais qui s'exprime. Sur le disque, cherchez le séquence 61 00 00 6C. Normalement, après, vous devez avoir un 4E F9 01 01 00 14. Sinon, c'est que vous n'avez pas la version originale, vous êtes dans une copie, inutile de reformer Gen4, vous avez déjà été localisé. Après le 61 00 00 6C, écrivez 33 FC 60 02 00 18 29 84 3C 60 02 00 18 29 84. Mais c'est un programme! Ou. Après cette longue séquence, écrivez la fameuse séquence 4E F9 01 01 00 14, celle-là même qui a vu vos vies devenir infinies. Attention, si vous n'avez pas cette séquence-là, n'écrivez rien du tout, ne perdez pas de temps (qu'il faut lui laisser), appelez plutôt votre avocat.

MIGHTY BOMBRAJK

Sur le tableau des scores, choisissez

sur le nom "RABBIT ST", et remplacez Toubais. Les touches F4 et F5 servent au choix du tableau. Si votre ST ne compense pas de touches "A", "B", "F", "T", "S", vous pourrez quand même avoir les vies infinies. Cherchez 04 2E 00 01 00 45 et remplacez 04 2E 00 01 00 45 et remplacez 01 par 00.

NARC

Encore un cheat-mode trouvé par Zex Toubais Himself. Sur l'écran "Press Start To Play", appuyez sur la touche F1, puis F4, puis F5. Pour les vies infinies, remplacez 53 68 00 A2 par 4E 71 4E 71 4E71 4E71 09 et remplacez par 4E 71 4E71, vous obtenez les munitions infinies.

NINJA TURTLES

Toubais vous offre le choix du niveau pour ce superbe jeu (je plaisante, arrêtez de déchirer cette page!). Il faut modifier une partie de sauvegarde. Sur le disque, secteur 790 (pile 79, secteur 1), écrivez 05 00 7F 00 7F 00 7F 00 7F 00 7F. X représente le niveau choisi, mes gâillards. Toubais envoie une Spécial Dedication à Bighost (l'homme à la réclame décollée par le scroli du jeu, dit-il) et à la nana qui remplace les 4 d'Or. Merci Toubais, va!

RICK DANGEROUS 2

Soyez totalement impénétrable aux coups, rien ne vous résistera, grâce au savoir-faire de Toubais. Interrompez la vie, comme d'habitude, et, ce même jour, à 14h30, remplacez 66 00 09 6A par 4E 71 4E 71. Vous ne pouvez utiliser cet Atatruc qu'avec la cartouche Ultimate Runner. Pour savoir où vous le procurez, consultez les publicités.

PRINCE OF PERSIA

Toubais vous file plein de trucs. Modifier la partie que vous aimez sauvegarder préalablement. Le fichier à modifier est sur le disque 2, et s'appelle "PRINCESAV". Editez-le, sans pitié. En effet 1, écrivez 00. En effet 2, écrivez une valeur comprise entre 02 et 0E pour les niveaux que les commotruces ont "bécanifiqué", cela veut dire qu'ils peuvent donner une valeur de 02 à 09 et de 0A à 0E. C'était le niveau. En effet 3, écrivez 08, vous voilà avec le nom de l'énergie supplémentaire.

ALPHA WAVES

Il faut laisser le temps au temps, diabolisme, et donc, voici le temps infini. Editez le fichier "CIBEPREZ", et remplacez la séquence SC B9 00 00 par celle qui va s'effacer à présent sur votre papier: 60 18 71. Merci Atatruc.

REVELATION

Voilà les 3 premiers codes pour ce jeu : Silence, Louder et Flayer. C'est Arioch, mégal Arioch.

INTERPHASE

Bighead est de retour. Prenez le disque de sauvegarde, allez en piste 79, secteur L. Ou bien cherchez "Cook" en Asté. Tout ça avec Discpas, logiciel que vous pouvez commander pour 20 francs port compris à la Boutique de Prestimage, inégal jusqu'à aujourd'hui. Vous allez trouver la chaîne 43 6F 6F 6B 00. Après ça, il y a 3 octets qui ne nous intéressent pas. Appelons les "RC", "RC" comme Rien à Citer. Nous avons donc la séquence 43 6F 6F 6B 00 RC RC RC. Derrière cette séquence, il y a quatre octets qui nous intéressent. Les deux premières vous renforcent, le troisième est un zéro que nous ne touchons pas car c'est un zéro, et le dernier est le numéro du niveau. Récapitulons : nous avons la séquence 43 6F 6F 6B 00 RC RC RC RC XX XX 00 ZZ. XX représente la force, vous pouvez y mettre "FF", "FF", et ZZ est le niveau. 00, c'est 00.

COMPATRUCS

WINDWALKER

Editez le fichier SAVEGAM.DAT (à vue de nez, c'est une sauvegarde de partie : sauvegardez une partie) avec PC TOOLS, et rendez-vous au secteur 0. Bien, voici une série de déplacements (en hexadécimal) intéressants, où vous écririez la valeur que Wolf vous donne, c'est ce que je vous donne entre parenthèses. C'est parti : 41 (0C, sauté), 44 (0C, sauté), 51 (63, sauté), 52 (63, argent), 54 (63, common incense), 55 (63, blessed incense), 60 (63, élixir unité), 61 (63, élixir esprit), 62 (63, ail ne pousse), 63 (63, obéir to you), 64 (63, rat bladders), 65 (63, stonehead syrup), 66 (63, eyes of fire), 88 (63, parchemins), 89 (63, quit pen), 90 (63, ink horn), 97 (01, carte), 98 (01, secret), 99 (01, robe & staff). Pour utiliser le "Blessed Incense", la prière à réciter est : Hail my body, restore my honor, empower my spirit, exorcise. Après quoi on a rudement envie de dire "et sa soeur?", pas vous? Devant les statues de pierre, exécuter la ténacité dance : Bow, raise right arm, lower right arm, raise left arm, step backward, turn left, lower left arm, raise left leg, raise right arm, turn right, lower right leg, lower right arm, step forward, bow. Pas de doute, il s'agit bien d'une trinité dance. Merci Wolf.

TORTUES NINJA

C'est encore un Compatruc de Wolf. Sauvegardez une partie et éditez le fichier SAVEGAM avec PC TOOLS. Secteur 0, sur octets 12-13, 58-59, 104-105 et 150-151, entrez des valeurs comme 77 01, par exemple. Mais c'est juste un exemple. Gaffe tout de même à ne pas abuser, des valeurs trop importantes feraient déborder la ligne de vie.

CHEAT-MODES

GHOSTBUSTERS 2

Et voici une astuce envoyée par Danny B. (gb1 my Gods) Quand le logo Activision apparaît, sur Amiga ou ST, pressez Alternate, Control, S puis U et pressez le bouton de tir. Vous aurez ainsi des vies infinies.

TURBO LOTUS ESPRIT CHALLENGE

Pour se qualifier à tous les coups, sur Amiga entrez FIELDS OF FIRE comme nom pour le premier joueur, et IN A BIG COUNTRY pour le second joueur. Sur ST, le premier joueur doit d'appeler ANGLE DARK et le second HARBEST HOME. Merci à Alain-Huygus L.

GREMLINS 2

C'est le petit Marc A. qui nous envoie ce truc très simple. Dans le tableau des meilleures scores, entrez SINATRA comme nom et vous aurez des vies infinies.

TORVAK THE WARRIOR

Sur Amiga ou ST, il faut donner CHEAT comme nom dans le tableau des high-score. Ensuite, pendant le jeu, il faut presser le bouton feu et appuyer sur les touches 1 à 5 pour arriver à l'un de ses niveaux. Ni à Michel D.

ROBOCOP 2

George B. aime beaucoup ce jeu, et à même trouvé qu'en tapant SERIAL INTERFACE pendant l'écran de chargement, il suffisait pendant le jeu de presser F9 pour recharger le plein d'énergie et PU pour passer au niveau suivant.

L'ESPION QUI M'AIMAIT

Toujours sur Amiga et ST, tapez MISSMONEYFUNNY durant le premier écran de titre pour obtenir des vies infinies. Un grand bravo à Jean-Michel B. pour cette astuce. Il gagne un abonnement à Gené!

LORICIEL ET GENERATION 4 ORGANISENT UN GRAND CONCOURS SUR LE JEU



GAGNEZ UNE SUPER PLATINE LASER!

L O T S

1er prix : une platine laser Sony avec télécommande (volume réglage par télécommande)

2ème prix : un walkman cassette stéréo radio + 3 logicles* de la gamme Loricel, Futura ou Denver

3ème ou 5ème prix : 3 logicles* de la gamme Loricel, Futura ou Denver

4ème ou 10ème prix : 1 logicle* Loricel, Futura ou Denver

* à choisir dans le catalogue Loricel

Question 1 :

Quel est le nom de l'ami de Sixweek dans "Superweek" ?

Question 2 :

Vous pouvez acheter des objets dans la boutique, à quel prix vous revend la chaussure ?

Question 3 :

À quel moment apparaît cette image dans le jeu ?

Question 4 :

À quel servent les dates de couleur doré ?

Question 5 :

Quelles sont les lés ou l'on peut attrahir uniquement après avoir réussi les autres ?



Question 1



Question 3



Question 4



Comment jouer ?

C'est facile si vous connaissez bien Superweek! Envoyez vos réponses sur carte postale uniquement à Génération 4 concours superweek. 19 rue Hégelassep mouleu 75018 paris avant le 20 avril 1991. N'oubliez d'indiquer clairement vos coordonnées et la machine possédée!

PREVIEWS

SHADOW DANCERS

Si vous pensiez que ce jeu d'arcade officiel du film *Dance avec les loups*, j'ai une triste nouvelle pour vous. En fait, c'est l'adaptation du jeu d'arcade du même nom, signé Sega, et qui n'est autre que le troisième volet des aventures de Shinobi. Comme



La photo de bonus



Le loup s'est fait touché!



Des démons volent

le mood est petit!

Vous revêtirez donc déguisé en guerrier ninja, mais rassurez-vous, vous n'avez pas une **guenille de tortue** et ne devrez pas des pizzas à longueur de journée. Non, vous êtes Shinobi, le plus valeureux des guerriers ninjas. La preuve, vous



La monstre à l'horreur à la fin du premier niveau

avez déjà survécu à *Shinobi* et *Revenge Of Shinobi*, vous n'avez donc rien à craindre. Quoique, par sécurité, vous êtes cette fois-ci parti avec votre **loup**, en vous disant qu'il pourrait toujours vous aider en cas de problème.

Le principe du jeu reste le même que dans les précédents. Vous avancez à l'écran et devez éliminer les nombreux ennemis qui se dressent sur votre chemin. Vous disposez de vos lames pour éliminer les plus proches, mais il vous faudra lancer des shurikens pour détruire ceux qui sont éloignés. Bien sûr, les ennemis répliquent avec des couteaux, pistolets, et autres armes plus dérangeantes. Vous êtes également capable d'effectuer des sauts impressionnants, ce qui est utile pour gagner les zones élevées des niveaux. Par moments, le combat se situera au second plan, derrière des grilles par exemple, ce qui est un effet assez symp.

Bon, et le loup dans tout cela, me direz-vous? C'est en fait assez simple. De temps en temps, un ennemi intelligent s'est placé à l'écran de manière à vous avoir dès

que vous surgissez, et l'attaquer devient impossible. Il est alors possible d'**envoyer votre loup l'attaquer**, ce qui l'occupe quelques secondes. Les faits alors rapide-

ment tuer votre adversaire, avant qu'il ne blesse votre familier. En effet, comme tous les loups japonais, le vôtre, une fois blessé, se transforme en un minuscule chien inoffensif que vous n'aurez plus qu'à emmener à la SPA une fois votre mission terminée, tant il vous sera inutile. Voilà, c'est le plus de *Shadow Dancers*, et il faut avouer que cela change un peu la jouabilité par rapport aux épisodes précédents.

Avec une réalisation **assez bonne**, en tout cas largement supérieure à l'infâme *E-Swat*, *Shadow Dancers* semble être une adaptation du jeu d'arcade réussie, et comporte tous les graphismes et niveaux de l'original, même s'il manque **Kevin Costner** et les Indiens.

Jeu d'arcade
Édité par US B.O.D
Amiga / 51 (1990)



Utilisez la magie contre la machine infernale du niveau 2



Combat derrière les grilles du niveau 2

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES La plus grande enseigne d'Europe spécialisée en logiciels et jeux pour micro-ordinateurs. 5, rue Pirolette 934, passage de la Reole Niveau 2 Métro et RER Les Halles Tél. 45 08 15 78	MICROMANIA CHAMPS ELYSEES Galerie des Champs (Galerie Beze) 64, ex. des Champs Elysees RER Charles de Gaulle-Etoile Niveau 2 Métro George V Tél. 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE Centre Commercial des 4 Temps, Niveau 2 Rotonde des Mirails RER La Defense Tél. 47 73 52 23	MICROMANIA VELIZY 2 Centre Commercial Velizy 2 Tél. 34 65 32 91 et 39 46 89 88
--	---	--	--

NOUVEAU

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE



NEBULUS 2



Nebulus II, Pogo à gogo, ou le retour du dément, génial Nebulus. La petite creature du oom de Pogo a toujours le même look dévastateur et craquant; ses nouvelles aventures dans le pays de Nor fait de mer et de tours ne doivent pas être sans vous rappeler sa première apparition et les inévitables nuits blanches que celle-ci a du provoquer.

Le principe du jeu n'a pas changé, vous êtes séjourné en bus de la première tour et il suffit alors d'arriver à son sommet pour passer à la phase d'arcade suivante. Facile à dire, dément à faire! Pas moins de seize tours à explorer, toutes



Entre les dégratés et les robots, Nebulus 2 vous en met plein la vue!

on des portes multi-directionnelles, des cases de téléportation, des plateformes mouvantes, des trappes, des ascenseurs automatiques horizontaux et verticaux... de quoi vous donner la nausée et d'affreuses migraines, et je passe sous silence les autres réjouissances parfois positives, le plus souvent désastreuses, qui font tout le charme et l'intérêt de ce jeu devenu très esthétique. Fort heureusement, pour faire face à tout ces dangers, Pogo peut désormais s'équiper de matériel à chaque fois qu'il ramasse un cadavre. A lui de choisir ce qu'il veut, parmi les 6 outils indispensables pour continuer le jeu. Du coup, Nebulus 2 demande un peu plus de réflexion que son prédécesseur. Trois phases de boss, avec sept plans de scrolling parallax qui vous permettront de soigner vos maux d'estomac dûs au génialissime scroll rotatif des tours, se déroulent dans le désordre au terre, mer et ciel. Le scroll rotatif des tours évolue à cinquante images par seconde en 52 couleurs, vous avez le droit de sauter! Enfin, une option prévoit jusqu'à quatre joueurs, histoire de vous relâcher une santé entre chaque échec et de voir vos petits camarades transpirer.

Nebulus II, c'est beau, très beau, et une fois commencé il est dur de s'arrêter. C'est un jeu d'arcade où la réflexion n'est pas tellement absente, le tout concilié en parfaite symbiose et équilibre; un excellent jeu au vu des premiers tableaux.

Jeu d'action
Édité par NEWSON
ET Amiga (ovni)

ALCATRAZ

Au cœur de la nuit, l'île d'Alcatraz semble déserte et pourtant... C'est là que Miguel Tardiez, chef du cartel de la drogue, a trouvé refuge avec ses hommes... Au-delà de la peur, vous accomplirez votre mission mais, en cas de problème, ne comptez sur personne...



L'Alcatraz vous donne ses dernières instructions.



Fait et finit votre jour la mission!



Votre objectif: déjouer les méfiteurs!



Soyez à l'affût du moindre bruit suspect, déjouez les pièges et repérez les caches!



Attention! les gardes peuvent vous surprendre!



E L F



L'histoire de ce jeu est des plus étonnantes. Développé par des indépendants, il a été montré pour la première fois à Ocean. Il y a peu de temps, alors qu'il était quasiment fini, il est rare qu'une compagnie accepte des projets de l'extérieur, encore plus pour une société comme Ocean, et c'est dire les qualités d'Elf pour que ceci soit arrivé ! Et pourtant, cette équipe de développeurs qui se fait appeler Nirvana Systems n'en est qu'à son premier jeu.

Dans ce jeu, vous jouez le rôle d'un petit elfe (visiblement, les



Atteints la variété des décors

anciens confondent Elfes et Hobbits) qui doit aller retrouver sa fiancée capturée par un gang maudique, ce qu'il ne pourra faire qu'en traversant les six niveaux du jeu, chacun comprenant souvent plus de 100 écrans.

Vous devez tout d'abord trouver le chemin à suivre, car passer



Atteints les étages variés et superbes dans le ciel

d'un tableau à un autre est facile, mais atteindre quelques zones de l'écran demande une certaine réflexion. Bien sûr, il vous faudra éliminer les très, très nombreux ennemis qui grouillent de tous les côtés, et vous disposez pour cela d'une arme assez quelconque dans le genre d'un lance-pierres. Fort heureusement, vous trouverez des sorts qui vous permettront ultérieu-



rement d'avoir des armes plus puissantes, car magiques. Enfin, disons plutôt que vous allez devoir faire vous-même vos sorts. Un écran de préparation des sorts permet de sélectionner l'effet voulu, mais avant qu'il ne soit actif, il faut aller chercher différentes plantes et autres ingrédients dont la liste vous est donnée. C'est seulement lorsque vous aurez récupéré ces éléments qu'il vous sera possible d'utiliser votre sort.

Et puis **Elf** n'est pas qu'un jeu d'action et de tableaux. Il est possible de s'arrêter auprès de certains personnages pour discuter avec eux, ce qui permet d'obtenir des informations, mais aussi de faire du troc, des achats...

Techniquement, **Elf** est vraiment réussi. Il n'y a pas de scrolling horizontal, mais le passage

d'écran se fait par un scrollé des plus réussis. En revanche, l'on a droit à un très beau dégradé dans le ciel, et à divers effets comme les reflets dans l'eau qui sont superbes. Quant aux graphismes, ils sont très soignés et rappellent quelque peu Vermintor...

Au final, **Elf** s'annonce comme un excellent jeu mêlant action et réflexion. Les auteurs ont annoncé qu'ils travaillaient déjà sur le prochain, qui devrait également être édité chez Ocean, et qu'il s'agit d'un jeu se déroulant dans l'espace ! À suivre...

Jeu d'action
Édité par OCEAN
SI / Amiga (en)



Dans les caves on trouve de rochers montés

L'ENFER
DE LA
FORMULE
Alari SYSTE
Amiga

VROOM

de Lankhor

Toutes les précisions sur la date de sortie : 3615 LANKHOR

HUNTER



Si je vous dis qu'Hunter est un mélange de Midwinter, Virus et Conqueror, le supposez que vous aurez du mal à me croire. Ce n'est pourtant que l'exacte vérité, et cécero, puisque Hunter est aussi **plus original** que ces trois jeux réunis!

Dans Hunter, vous jouez le rôle d'un agent-secret dont le but est de **pénétrer** en territoire ennemi afin d'y effectuer des missions variées (sabotage, assassinat...). Il peut se jouer de trois manières différentes. Le jeu de **stratégie** consiste en une série de missions uniques, de plus en plus complexes. Le jeu d' n'est qu'une sorte de

shoot'em'up en 3D, où la réflexion n'a pas son mot à dire. Et puis il y a le jeu principal, dans lequel vous disposez de plusieurs vies pour accomplir des missions bien plus générales.

Tout commence par un coup d'oeil à votre carnet de route, sur lequel est affiché la carte des îles où vous vous trouvez. Plusieurs **entités** différentes permettent de repérer les lieux principaux, et surtout les cibles ennemies. Une fois votre cible repérée, le jeu commence réellement!

Hunter propose une vision du jeu qui va éblouir les amateurs de 3D, puisque vous êtes constamment en **"vue extérieure"**, c'est-à-dire que vous voyez votre personnage et ce qui l'entoure. Comme il n'est pas possible de tourner autour du personnage, celui-ci est assez petit, au centre de l'écran, afin que le joueur puisse voir ce qui vient vers lui lorsque l'avance vers l'écran! Cependant un zoom permet de faire des gros plans n'importe quand dans le jeu.



Vous naviguez d'un bateau à l'autre.

Pour aller d'un lieu à un autre, et c'est là le côté démo de Hunter, vous commencez le plus souvent à pied, mais vous avez à votre disposition un nombre élevé de moyens de transport. Tenez, voici



Combat d'hélicoptères dans le ciel d'Hunter!



Vous sortez de votre camion pour interroger un peacok!

les moyens de transport que j'ai utilisés lors de ma première mission. J'ai trouvé rapidement une **jeep**, puis je l'ai abandonnée pour un **vélo**, puis un **camion**, pour enfin arriver au bord de l'eau et prendre un **hors-bord**. Sur la mer, j'ai coté un bateau ennemi et l'ai pris d'assaut... me voici maintenant avec un **yacht**. Quelques minutes plus tard, après avoir sauté sur une mine, j'ai regagné la **côte à la nage**, pour trouver une **planchette** à voile. Avec cette dernière, j'ai rejoint une nouvelle île, où m'attendait un **hélicoptère**. Au-dessus de la cible, je me suis fait descendre par un **hélicoptère** ennemi, mais j'ai pu sauter en parachute et continuer ma mission en **tank**!



C'est incroyable! Chaque moyen de transport a son propre look, sa maniabilité et propose des bruitages variés. Ce qui est encore plus fou, c'est que le jeu ne s'arrête jamais pour changer des données, et que vous pouvez donc sans problème d'un camion à une planche à voile! Pire, vous avez la possibilité de **sauter d'un véhicule en marche**, ce qui permet parfois de détruire un bâtiment ou un ennemi. Car bien sûr, il y a de nombreux ennemis, à pied, en voiture, en tank, en bateau, en hélicoptère, sont capables de lancer des missiles, les caennais... Dès qu'il s'agit de

combattre, on a vraiment l'impression de jouer à Conqueror ou Virus, tant la **réalisation** est parfaite et le look du jeu semblable. Mais croire que Hunter n'est qu'un jeu d'action serait une grave erreur. Si vous entrez dans les bâtiments alliés ou ennemis, vous y découvrirez du matériel que vous



Méfions-nous du kaphi!



Hunter permet même de s'entraîner à la planche à voile

pourrez utiliser (trousse de soin, lunettes, parachute, plans des îles, fuel...). À tout moment dans le jeu, vous pouvez, à l'aide de la souris, sélectionner un de vos objets pour en faire usage: lancer une minifusée de repérage permet d'obtenir un plan détaillé de la région où vous êtes. Ensuite, il est possible de **parler aux personnages** que vous rencontrez, afin d'obtenir des renseignements sur certains lieux, et il est même possible de faire du **truc**!



À l'intérieur d'une maison

Côté réalisation, **Hunter est hallucinant!** La 3D bouge très vite et de manière particulièrement fluide. Mais surtout, les objets sont variés et détaillés, et les "mouvements de caméra" lors des changements de moyens de transport sont impressionnants. Hunter est plein de détails, et l'on trouve ainsi dans les paysages des arbres, des fleurs, mais aussi des vaches, des lapins, des **goutlands**, des caennais, et même des requins dans l'eau (qu'il vaut mieux d'ailleurs éviter). Bref, Hunter devrait être le logiciel marquant de l'année en matière de 3D.

Des d'actions
tous par ACTIVISION
SI / PC / Amiga (GB)

SAPRISTI

Et voici les nouveautés du mois que vous pouvez télécharger sur notre serveur 3615 Genet à l'aide du logiciel Sapristi! disponible sur ST, et que vous pouvez obtenir en renvoyant le bon de commande de la faible somme d'argent que nous demandons en échange! Préparez-vous, le téléchargement arrive sur Amiga...

HUNTER

Cette démo jouable vous laisse trois minutes pour explorer les flès à pied, à la nage, en vélo, en voiture, en camion, en bateau, en planche à voile ou en hélicoptère! Les déplacements s'effectuent au joystick. A pied, vous vous déplacez dans la direction de ce dernier, mais lorsque vous utilisez un véhicule, gauche et droite permettent de tourner, alors que le joystick vers l'avant accélère et vers l'arrière ralentit. En hélicoptère, il faut presser le bouton et mettre le joystick vers l'avant pour prendre de l'altitude, et vers l'arrière avec le bouton pressé pour se perdre! La souris sert à utiliser les objets ramassés. Les touches de curseur haut et bas permettent de varier la vue!

STORMBALL

Ce nouveau jeu d'Astral Software, les auteurs d'Archipelagos et de Resolution 100, est un football futuriste que nous vous présentons en preview dans ce numéro. Mais pour mieux comprendre de quoi il

est retourné, je vous conseille cette démo qui ne propose qu'un seul terrain et qu'un seul adversaire, mais qui est jouable et vous plaira tout plein beaucoup...

TEAM SUZUKI

Si vous avez aimé Turbo Lotus Esprit, Challenge, et que vous aimez la moto, que vous buvez de la bière, avec les cheveux longs et adrezes les jeux du nom commence par un T, Team Suzuki devrait vous captiver. Si vous n'avez pas été convaincu par notre test et ces quelques phrases, vous pourrez profiter de cette démo, certes non jouable, mais qui permet tout de même d'admirer l'animation excellente de cette simulation de course de motos.

SAPRISTI PAS CHER...

Sapristi, le programme de téléchargement pour Atari ST, c'est pas cher, ça coûte que 15 francs, et c'est pour ST. Si vous voulez aussi le câble de liaison ST-Minihi, c'est un peu plus cher. C'est 95 francs, port compris, mais on vous file Sapristi, le programme, gratuitement. Volez-tu? Alors, au final, j'en prend combien?

NOM: _____
Prénom: _____
Adresse: _____

Code Postal _____ Ville _____

J'envoie mon chèque (à l'ordre de Prentego) à:
LA BOUTIQUE DE PRESSIMAGE, 270 rue du Faubourg Saint-Martin, 75010 Paris.



Vous jouez les Shitons?

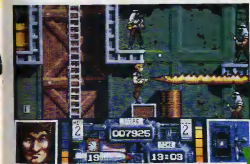
Basé sur le film du même nom, dont la sortie est constamment ajournée depuis septembre dernier pour cause de Guerre du Golfe, Navy Seals raconte l'histoire d'un groupe de forces spéciales américaines chargées des missions les plus dangereuses, les plus secrètes, les plus risquées.

Dans le jeu, vous voilà à la tête du groupe, et vous devez accomplir une à une les missions que l'on vous propose. Des soldats américains ont été pris comme otages par une nation orientale quel-



Une page du présentation

conque, avec des stocks de munitions. Votre but est de faire sauter les otages, et de libérer les munitions. Enfin, c'est plutôt le contrai-



La lance-flamme est une arme délicate...

NAVY SEALS

re, pardon! Pour ceci, vous ne disposez au début de chaque niveau que d'un revolver et de votre couteau; mais comme vous êtes surréalistes, vous êtes capable d'effectuer quelques mouvements spectaculaires.

En dehors de tierce, votre personnage peut s'accroupir et avancer sans plus en sécurité. Il lui est éga-



Il me semble que vous êtes mort!

lement possible de grimper sur les obstacles assez poiss, comme les caisses et autres poutres. Comme il est très fort, il peut sauter d'une poutre à une autre, même si elles sont assez éloignées... Il réussira très certainement à se raccrocher au dernier moment pour regripper. Mais ce qui est très utile, c'est que votre personnage peut sauter aux plates-formes et s'accrocher dessous, afin de ne surgir qu'à moment où il est sous l'ennemi, ce qui lui est de dernier!

Le principe du jeu est habituel aux conversions de films récents par



L'ennemi est un peu dangereux

Ocean. Chaque niveau doit être bien connu du joueur s'il veut le réussir. Ainsi, si l'on perd ses six hommes en moins d'une minute lors de la première partie, l'on apprend vite les mouvements qui suivent, et surtout le chemin idéal pour terminer un niveau. On trouve évidemment sur son chemin des armes plus puissantes, comme le fusil d'assaut ou le lance-flamme. Les niveaux sont de plus en plus grands, et comportent rapidement des ascenseurs et autres lieux dangereux...



Une des scènes d'action

Voici un jeu classique d'Ocean, mais Navy Seals possède un principe de déplacement du personnage original et une jouabilité bien réglée. Du coup, comme la réalisation est de qualité (les graphismes sont réussis, le scrolling sur ST un peu moins), on se laisse prendre par le jeu.

Une édition
édité par OCEAN
Amiga 1 ST (voir)

TENTACLE



Entamé avec James Pond, la nouvelle gamme de logiciels de chez Millennium, basée à la fois sur l'humour, la technique et la jouabilité, s'écrit avec Tentacle, un shoot'em up très original.

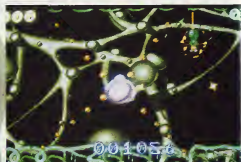
Sur le plan du scénario, il faut avouer que les auteurs ont fait un effort, et l'histoire, sans être des plus pressensantes, ne se résume pas à repousser une bordée d'envahisseurs de votre planète. En fait, il se s'agit pas que de ça ! Fermez les yeux et imaginez l'univers, puis une galaxie, puis un système, et enfin une planète. Non, il ne s'agit pas de la Terre, mais d'une planète

renfermant néanmoins une forme de vie dite évoluée, c'est-à-dire habitée par des êtres doués d'intelligence. Non loin de là, une colonie de **droïdes**, provenant d'une civilisation très avancée et très puissamment armée, croise dans l'espace interstellaire infini depuis l'aube des temps. Apercevant cette planète sur leurs moniteurs de contrôle, ils décident d'interrompre leur programme de vol pour s'installer sur celle-ci. Leur **action inconsidérée** provoque de nombreux **troubles** au sein de la faune et de la flore, en modifiant notamment leur développement naturel. Au fil du temps (c'est-à-dire quelques heures) la liste de leurs méfaits s'allonge : guerres, famines, maladies... associant toutes sortes de mutations.

C'est ainsi que ces droïdes prennent le contrôle total de la planète et programmeront sa destruction, non sans l'avoir surexploitée auparavant. Mais au moment même de l'invasion de la planète par les droïdes, une **intelligence secrète** mis sur pied **en plan** pour défaire



Une partie de la présentation du jeu l'ennemi. Cette action repose essentiellement sur un vaisseau, nommé **Tentacle**, capable de remonter le temps et d'annuler l'instinct précis d'une agression par les droïdes.



On dirait vraiment un jeu Paygood! tout ça! tout ça!



Le style le plus étrange de l'histoire du jeu vidéo

Le but est donc de **repartir** dans le **passé**, de détruire les habitats de l'époque affectés par les changements moléculaires, et de placer un module capable de redresser la course du temps.

Au succès dans chacune des époques dépend l'évolution logique des races et du progrès naturel de la planète, rendant cette dernière plus forte dans le temps présent pour sa défense.

Voilà pour le trame de l'histoire ! Au niveau de la **réalisation**, il faut bien avouer que le jeu est **excellent** avec de formidables graphismes, dont la qualité égale celle de certains logiciels Paygood, et plus particulièrement certaines parties de Shadow of the Beast II. De plus, le jeu comporte un scrolling différentiel de toute beauté et un

environnement sonore encore une fois très proche des productions Paygood. Si l'on ajoute à cela une **présentation de toute beauté**, une musique d'intro également somptueuse, on obtient l'un des **meilleurs softs** présentés en ce début d'année.

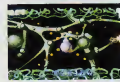
En ce qui concerne le maniement du vaisseau, c'est ce qui constitue la grande originalité du soft annoncé précédemment. En effet, comme l'indique le nom du jeu, le vaisseau est relié aux éléments du décor via des **tentacules**, et se déplace à la façon d'un repêcheur, c'est-à-dire en suivant le tracé d'une corde, les tentacules absorbant le relief du terrain. Au niveau des armes, c'est plus classique avec un tir laser de puissance variable, et même une arme en forme de

shuriken s'assemblant autour du vaisseau et formant un véritable bouclier. Les **ennemis** sont nombreux et variés, à noter que l'explosion de ces derniers est encore une fois splendide.

Dans chacun des niveaux, l'**objectif** du joueur est donc de placer ce **module** qui permettra à l'époque concernée de réintégrer sa place dans l'espace-temps. Dès que celui-ci est placé, le **joueur** devra veiller à sa **sécurité** pendant tout le temps imparti par le programme. A chaque fois que le module est touché, des secondes supplémentaires s'ajoutent au "timer" de l'ordinateur, prolongeant en cela votre mission. Une fois que le module a accompli sa tâche, le **joueur** peut accéder au niveau suivant (sauf au total).



Un shoot'em up vraiment original



Pour en savoir plus sur ce jeu, ne manquez pas le test dans un prochain numéro de Génération 4, le **jeu final** s'étant **pas prévu** avant le mois de **juin**.

Le jeu d'action
Sorti par MILLENNIUM
Amiga / ST / GEM

Vous disposez d'armes spéciales pour affronter les ennemis.

STORMBALL



Après Archipelagos et Resolution 101, voici le tout nouveau programme de cette équipe anglaise, Stormball, une sorte de football futuriste des plus étonnants.

Stormball est un jeu au principe assez simple, se jouant sur un terrain le plus souvent assez irrégulier, dont la seule particularité et d'être symétrique. Il n'y a qu'un seul joueur par équipe, et il peut se déplacer uniquement dans sa moitié de terrain. Le but est de lancer la balle de manière à ce qu'elle touche différentes cibles situées sur le terrain adverse, et éventuellement à ce qu'elle passe



par les buts afin de marquer un maximum de points. L'adversaire tentera d'en faire de même, votre objectif devenant alors d'intercepter la balle en question.

Si le principe est simple, le jeu l'est un peu moins, puisque vous avez droit à une vue en 3D du terrain, et qu'il est possible de voir ce dernier sous tous ses angles. Des angles, le terrain en comporte d'ailleurs beaucoup, et il faudra les utiliser au maximum pour tromper l'adversaire avec des rebonds pour marquer un maximum de points. Le jeu comporte 8 terrains différents, et près de 11 adversaires aux looks et tactiques variées. Cependant, il est possible de jouer à deux, deux écrans de jeu apparaissant alors. Il est même possible de jouer à deux chacun sur son écran, en linkant deux ordinateurs.

Stormball était loin d'être terminé lorsque nous l'avons découvert, mais il semble qu'avec ce jeu de sport aux graphismes soignés et à la réalisation de qualité, les programmeurs d'Archipelagos nous aient à nouveau concocté un hit.

Jeu d'action
Série par MAXIMUM
Amiga et Intel



On reconnaît le style d'Archipelagos en résolution 320

BIENTÔT SUR VOS ÉCRANS...



Actuellement en vente en vidéo K7.



Disponible en location.

CIC VIDEO

BACK TO THE FUTURE III



IMAGE WORKS

36 15 URS

UBI SOFT
10, rue de Voltaire
92015 Nanterre Cedex

ATARI ST - AMIGA - IBM PC - Cric-disc et K7 - CD-ROM et K7

Pour info, écri- vers les PNTC et vers ou mail: ura@ntc.com

ELECTRON

12 Pcs de la Porte de Champenret 75017 Paris M° Pte Champenret Tel: (1) 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 19h30, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

Offre n° 1 ATARI 1040 STF 2500F	Offre n° 2 AMIGA 2500 + Monit 10839 + 1 Lict extem 7990F	Offre n° 3 ATARI 520 STE 512K Lict DF POWER PACK 3290F	Offre n° 4 ATARI 520 STE étendu + 1M Rom + POWER PACK 3490F	Offre n° 5 ATARI 1040 STE Lict DF Pentil + ST BAG 3990F
Offre n° 6 520 STE + POWER PACK + M Coul + 1 Pack au choix 4990F	Offre n° 7 ATARI 1040 STE + M Coul + ST BAG + 1 Pack au choix 5990F	Offre n° 8 520 STE + POWER PACK 1 M M Coul + 1 Pack au choix 5290F	Offre n° 9 AMIGA 500 M. Couleur HRS + Extension 512K 5390F	Offre n° 10 AMIGA 500 50 Disquettes Cabl. Pentil 3290F

PACK N°1	PACK N°2	PACK N°3	PACK N°4	PACK N°5
100 Disquettes Tapis de Souris	Jeux, Utilitaires, Joystick, Tapis	10% de produits gratuits au choix	ATARI 520 XE + Lict K7 + Joy + 1 Jeu	Extension 512K ST ou AMIGA

Disquettes Komica 3,5 DF DD 200 Fra les 50 390 Fra les 100 1800 Fra les 500 50 Etiquettes: 15F	STAR LC10 1690F STAR LC2410 2790F STAR LC200 2690F STAR LC 20 1900F	Lecteur externe Double face ST/AMIGA 10 Disquettes 650F	Extension AMIGA 512K Horloge Interrupteur 490 F
---	--	--	--

Palement en 4 fois sans frais, Crédit CETELEM, SOFINCO, Carte Aurore, CB.	Komica DFDD 3,5 5 boîtes/10 250F 10 boîtes: 460F	LES CONSOLES PORTABLES	
		LYNX 1 Jeu, Pense Soit 990 F	GAMEBOY 1 Jeu + Piles 590 F
		SEGA GEAR 1 Jeu au choix 1150 F	NEO GE PORTABLE NC

**ELECTRON
MONTPELLIER**
7 rue Raoux (Bd Renouvier)
34000 Montpellier
Tel: 67 58 39 20
9h30 à 12h30, 14h à 18h30
du Mardi au Samedi

NOUVEAUTES
STAMIGA, MEGADRIVE, NEC,
NEO GEO, LYNX, SEGA/GEAR,
GAME BOY: (1) 42 27 16 00
ou 36 15 ELECTRON

PREX D'ENTER
JEUX NEC & MEGADRIVE
à partir de 290F !!!

**** LES CONSOLES ****			
SEGA MEGADRIVE 16bits (Japon) + 1 jeu au choix 1290 F	NEC CORE GRAFX + 2Jeu 1290 F	NEC SUPER GRAFX + 1 jeu au choix 1990 F	SNK NEO GEO + 1 Jeu + 1 Housse 4490 F

Bon à retourner rempli à: ELECTRON 12 Pcs de la Porte Champenret 75017 Paris

Nom :		Je vous passe la commande suivante	
Prénom :		Destinataire: au Offre n°	
Age :		Mondet	
Adresse :	
CP :	
Ville :	
Code de règlement : Chèque Bénévole		Cadeau Pack N° et/ou N°	
Signature :		Total Port.....	
Date Validité : Mandat Crédit		Total Commandé	
		Prix Matériel: 150F, Accessoires: 90 F	



ALDYNES, UN NOUVEAU JEU SUPERGRAFX / GAGNEZ UN LECTEUR CD-ROM NEC
AVEC PARASOL STAR, BUBBLE BOBBLE 3 / DICK TRACY FLINGUE DUR SUR MEGADRIVE
TRUCS & ASTUCES SUR DE NOMBREUX JEUX / TOUTES LES PREVIEWS SUPER FAMICOM
TOUTES LES NEWS COREGRAFX, MEGADRIVE, GAME-BOY

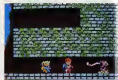
LEGEND OF HERO TONMA



Ce jeu d'Irem était passé bien inaperçu dans les salles d'arcade lors de sa sortie il y a quelques années, mais grâce à cette version CoreGraf, il va enfin connaître le succès qu'il mérite.

Dans ce jeu, vous jouez le rôle d'un petit personnage qui doit, un peu comme dans Super Mario, parcourir des lieux peuplés d'étranges et hostiles créatures. Quand je dis que cela ressemble à Mario, je n'ai pas vraiment tort, puisque pour vous défendre, vous

pouvez tirer sur les ennemis ou bien leur sauter sur la tête. Comme souvent, vous découvrirez des capsules lors de votre progression, qui vous permettent d'utiliser la magie pour combattre. Il y a plein de sorts différents et c'est à vous de choisir celui qui vous semble le plus approprié à la situation.



Un monstre rôdant du premier niveau

Les monstres que vous devez affronter à la fin de chaque niveau ne sont pas trop difficiles à tuer, mais il faut quand même arriver jusqu'à eux. Je viens de jouer pratiquement deux heures d'affilée et, bien que les crédits soient illimités, je n'ai pas eu la chance de voir la fin du jeu, car il est très grand.



Que d'ennemis au niveau 2!



Le monstre de la fin du niveau 1... Bonne chance!



Des graphismes superbes...

Les ennemis sont très diversifiés et de difficulté croissante, et bien sûr vous affrontez un méchant gros monstre en fin de niveau. Ainsi, à la fin du premier niveau, vous devez affronter un squelette armé d'une épée, au deuxième un arbre, ensuite un dragon, puis deux boss-robots et enfin, le plus grand et le plus difficile de tous, le dragon.

Côté son, la musique est superbe mais les bruitages manquant un petit peu de réalisme. Quant aux graphismes, bien que les sprites soient proches de l'arcade, ils ont une touche très particulière. Ils ont même poussé le vice à mettre des ralentissements comme sur la machine d'arcade. Quel sera de la perfection, non?

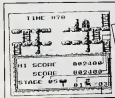
Très bien fait, particulièrement prenant et original, Legend of Hero Tonma est une réussite et à votre place, je courrais en acheter un tout de suite avant qu'il ne soit en rupture de stock, comme la plupart des très bons titres!

Philippe Querleux

COREGAFX: 92%
Jeu d'arcade
Télé. par IREM
Commandé (disponible)

PRI PRI

Escore un jeu de réflexion comme il en existe des tas sur Game-Boy, mais Primitive Princess est assez original pour avoir retenu notre attention.



Vous dirigez un petit personnage dont la mission est de délivrer une gentille princesse retenue en haut d'une tour qui fait plus de cinquante étages. A chaque de ceux-ci, vous vous retrouvez dans un tableau comprenant des plateformes, des échelets, des monstres et un diamant. Vous allez me dire que je suis en train de parler de Lode Runner, mais non! Quoique ça y ressemble un peu. Enfin toujours est-il que vous devez arriver jusqu'au diamant, ce qui n'est pas facile, car ce jeu de réflexion, le diamant est souvent mal placé. Entre les trappes qui vous font tomber à l'étage inférieur, les passages secrets et les cases que vous ne pouvez passer que dans un sens, cela n'a rien de facile.

Quoique il arrive, celui-ci, une fois en votre possession fait apparaître une échelle qui vous permet d'atteindre le tableau suivant. Pour vous défendre contre les monstres, vous possédez une arme redoutable: votre massue. Hélas! pour

des raisons trop personnelles pour être dévoilées ici, vous ne pouvez pas taper directement sur les ennemis, et il faut obligatoirement taper sur la dalle qui est au-dessus de lui et ainsi l'écraser. Mais ces dalles

une fois tombées laissent un vide que vous ne pouvez franchir car il vous est impossible de sauter. Heureusement, votre fidèle massue peut aussi fabriquer des dalles (NDLR: Ah! qu'elles sont pratiques les massues japonaises). Une fois le diamant en votre possession, il ne vous reste plus qu'à rejoindre l'échelle qui vient d'apparaître et le tour est joué.

Entre Lode Runner et Solomon's Key, Pri-Pri est une réussite et amènera bien des performances, d'autant plus que vous n'êtes pas arrivé au bout des 50 niveaux.

Philippe Querleux

GAME-BOY: 68%
Jeu de réflexion
Télé. par SUNSOFT
Game-boy (disponible)

2 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA !!

MICROMANIA LA DÉFENSE

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial des 4 Temps, Niveau 2
Rondelle des Miroirs - RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
et 39 46 89 88

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE



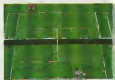
WORLD COURT TENNIS



Le coregrafx comptait déjà un des meilleurs tennis avec World Court Tennis, mais elle peut se vanter désormais d'avoir le Nec Plus Ultra des jeux de ce genre avec Final Match Tennis.

Ce qui frappe à première vue, c'est que le jeu est strictement réservé aux hommes car il n'y a aucune femme parmi les joueurs sélectionnés (NDLR: il faut vous dire que Philippe aime bien jouer les femmes...). Ensuite, c'est le graphisme bien meilleur que dans World Court Tennis, avec des personnages bien mieux dessinés.

Au niveau des options, vous avez le choix entre le mode exhibition pour jouer un match, le tournoi et enfin l'entraînement. Ce dernier mode vous met en face d'un robot lanceur de balles dont vous réglez les caractéristiques en



fonction de votre niveau.

Si vous désirez disputer un match, vous avez le choix entre de nombreuses options, la première étant le nombre de joueurs. Notez qu'il est possible de jouer à deux dans un match en double avec un joueur géré par l'ordinateur dans chaque camp. Cela fonctionne très bien ! Uniquement si vous possédez un quadrupleur de manettes, car le programme fonctionne avec le joueur un et le joueur trois. Vous pouvez même jouer seul avec trois joueurs dirigés par la machine, à trois ou encore à quatre joueurs. Il est possible de faire jouer uniquement la console en simple ou en double. C'est sûrement intéressant pour les boutiques qui veulent des démos mais pour le particulier, c'est plutôt inutile (NDLR: bonne remarque !). En fait, toutes les combinaisons sont possibles. Un bon point donc !

La prise en main du jeu n'est pas évidente car la force et la direction de votre coup dépendent de votre position sur le court et de l'angle du pédale lorsque vous frappez la balle, et celle-ci a donc tendance à sortir largement du court. Du coup, durant les premiers jours, vous risquez de perdre avec des scores de 6/0 assez souvent. Tous les coups sont possibles, les lobs (en pressant "run"), les amorces, contre-amorces, passifs, plongeurs, volées, demi-volées... Le tout est une question d'habitude et de dextérité.

Trois cours sont proposés, le sol dur (le ciment en fait), l'herbe et la terre battue. De plus, vous pouvez choisir votre joueur parmi six quinzaine de personnes aux caractéristiques différentes.

Avec un nombre élevé d'options et une réalisation très soignée, ce jeu n'est pas pour plaire, d'autant plus qu'il est particulièrement réaliste quant à la variété des coups. Bien meilleur que World Court Tennis, il est aussi plus dur, mais c'est heureux, sa durée de vie en étant bien meilleure.

Philippe Querieux

COREGRAFX: 93%

ST-STE-TT
AMIGA
MAC et PC
émulation

ST

- CHILI : LES APPLICATIONS
- MULTISÉRIE
- SUR MEGA ST
- SPECTRE 3.0
- RETOUCHE PRO
- IMAGINA'91
- UNE DÉMO EN GFA
- LA CARTE OVERSCAN

Le magazine des 16/32 bits



ST
MAGAZINE

50 Numéros :
L'index complet
de ST MAG !

SPECIAL GRAPHISME :

Le Point sur les logiciels de dessin pour ST !

AMIGA

AMIGA ET VIDÉO
PROGRAMMER SA DÉMO



BELGIQUE : 180 FB CANADA : 6.95\$C SUISSE : 7.50 FS

ALDYNES



En ne voyant aucun logiciel spécifique pour leur machine, les possesseurs de consoles SuperGrafx devaient sérieusement commencer à douter de leur achat. Qu'ils soient en partie rassurés, ils ne sont pas oubliés, et les productions exclusivement réservées à la SuperGrafx devraient dans un premier temps se multiplier, pour ensuite parvenir assez rapidement en Europe.

Pour commencer, Hudson Soft nous propose **Aldynes**, un shoot'em'up tout ce qu'il y a de plus classique dans le scénario et le déroulement, mais utilisant bien sûr



Le monstre final du niveau 1

les caractéristiques assez phénoménales de cette machine. Pour combattre l'ennemi, vous disposez d'un vaisseau spatial modulable. En effet, en ramassant les divers bonus, ce vaisseau aggrandit d'une part sa puissance de tir, et se dotera par ailleurs d'un appendice ferreux tirant de mortels rayons laser. Ces canons peuvent avoir deux utilisations via le bouton 1 du joystick. La première

les pousse aux côtés du vaisseau agissant comme deux canons additionnels. Avec cette disposition, il est possible d'effectuer un véritable tir de barrage obstruant pratiquement l'intégralité de la surface de jeu. Les ennemis frontaux pourront donc difficilement passer. Seulement voilà, l'adversaire ne surgira pas uniquement de l'avant, mais également de l'arrière, de dessous ou de dessus. Pour parer plus facilement leurs attaques, la seconde configuration est beaucoup plus efficace. En pressant le bouton 1, les deux canons se retrouvent libres, et oscillent autour du vaisseau en tirant sur le premier ennemi apparaissant à l'écran. Toujours sur le plan des armes, elles sont de plusieurs types : tir laser unique, tir double, triple, en éventail... Leur puissance est également variable en fonction des capsules ramassées. Pour ma part, sachez que j'affectionne particulièrement l'arme de couleur verte. Avec celle-ci et les deux canons laser, la partie est beaucoup plus



Dans les cavernes du niveau 2

facile... en tout cas jusqu'à la fin du second niveau. Car le jeu, sans être injouable, est assez difficile, et parvenir au septième niveau vous demandera beaucoup de patience et d'acharnement. Bien sûr, chaque fin de niveau est ponctuée par un combat contre un énorme monstre.

Sur le plan technique, le jeu est excellent avec un scrolling différentiel sur trois plans, de bons sons et bruitages, et surtout une foultitude de sprites à l'écran, le tout bougeant à cent à l'heure. En bref, un bon shoot'em'up, qui n'aurait pas mérité une telle attention si la logithèque de cette machine était plus fournie, mais qui, compte tenu du nombre de jeux SuperGrafx disponibles, bénéficie d'une mention particulière.

Frank Ladoire

SUPERGRAFX: 81%

si vous n'avez pas encore vu ce jeu, allez-y vite!

CONCOURS

Ce mois-ci, le concours concerne le jeu



testé dans ce numéro de Génération 4.

Questions :

1 - Parasol Stars est la suite de

- a) Rainbow Island
- b) Bubble Bobble 2
- c) Parasol Sky

2 - Vous utilisez comme arme

- a) Un parasol
- b) Un parapluie
- c) Une ombrelle

3 - L'action du jeu se déroule

- a) à la plage
- b) dans une forêt
- c) dans la galaxie

4 - Quelle était la question subsidiaire du mois dernier?

Envoyez vos réponses à Génération 4, Concours Sodipeng, 19 rue Héloïse Moreau 75018 Paris sur carte postale uniquement avant le 20 avril 1991. N'oubliez pas d'indiquer clairement vos coordonnées!

SODIPENG ET GÉNÉRATION 4 ORGANISENT UN GRAND CONCOURS À L'ANNÉE

COMME SIRIEX Jérôme (54), CHAQUE MOIS, VOUS POUVEZ GAGNER UN CD-ROM POUR CONSOLE COREGRAFX ET TOUS LES TROIS MOIS, UN SUPERLOT : L'ENSEMBLE COREGRAFX + CD-ROM



DICK TRACY



Dans Dick Tracy (le jeu, pas le film), vous jouez le rôle du célèbre policier à l'imperméable et à chaque jeu (pratique pour les fumeurs discrets). Vous allez devoir vider la ville de tous ses truands, menés par le terrible Big Boy Caprice, mais avant d'arriver à le confondre, vous affronterez ses acolytes: Ichy et sa mitraillette, The Brow et ses bâtons de dynamite, Lips Maullis et ses cocktails Molotov, Distler et ses couteaux, Prunelard et le TNT, Flattop et sa mitraillette (trouvez l'intrus!).

Le jeu comporte six niveaux, chacun d'eux étant composé de trois phases de jeu et d'une phase de bonus. Le premier niveau se déroule dans les rues infestées de truands. Dick se déplace au premier plan de l'écran, qui scrolle horizontalement. Les ennemis peuvent apparaître soit au même niveau que lui, soit dans le fond. Pour éliminer les premiers, il dispose de son revolver et de ses poings, alors que les seconds devront être mitraillés. On est donc dans une phase à mi-chemin entre Cabal et Batman! Il est également possible de sauter, ce qui est pratique pour éviter les lins ennemis et passer certains obstacles.

Les ennemis du fond de l'écran disposent toujours de mitraillettes, et n'hésitent pas à en faire usage. Les impacts parient souvent à la fois de vous, et vous devez éliminer le tireur avant qu'il n'arrive à vous toucher. Fort heureusement, vous pouvez toujours tenter une esquive en vous accrochant à un adversaire du premier plan sans

plus variés. Certains ne sont pas armés, la plupart disposent de pistolets, mais on en trouve aussi avec des couteaux, de la dynamite ou encore des mitraillettes. À vous de trouver la parade la plus efficace: à chacun d'entre eux. À noter que les ennemis s'arrêtent souvent de tirer pour recharger, ce qui s'avère pratique pour les climatisés.

Au cours de certaines phases, vous ne disposez plus de vos armes et devez alors combattre au poing, ce qui s'avère dangereux. L'ennemi plus que vos adversaires sont toujours armés. Plusieurs fois dans le jeu, vous aurez droit à une poursuite en voitures. Accroché à la voiture de police, le principe reste le même, avec des adversaires sur deux plans différents, si ce n'est que vous pouvez esquiver les tirs en vous cachant derrière la portière ou en sautant sur le toit de la voiture. Impensablement! Chaque troisième partie de niveau se termine par l'affrontement contre un des complices de Big Boy Caprice, le plus souvent bien mieux armé que vous.

Les phases de bonus n'ont rien d'original, puisqu'il s'agit de tirer sur cibles. Trois cibles se lèvent en même temps, et vous devez appuyer sur les boutons du joystick correspondant à la cible représentant uniquement des "méchants". À la fin de la phase, selon vos erreurs, vous gagnerez plus ou moins de points, mais surtout jusqu'à trois crédits supplémentaires! C'est la première fois que je vois cela dans un jeu, et je peux vous assurer qu'il est très agréable de pouvoir ainsi reprendre quelques crédits en cours de partie.

Vous disposez de trois vies par partie, et des "continues" permettent de reprendre une partie à la dernière phase jouée.



Le niveau 2 se déroule sur un toit



Affrontement contre Ichy



Un grand moment: la poursuite



Evitez les tirs de mitraillettes

Côté réalisation, Dick Tracy (le jeu, pas le film) est très soigné. Les graphismes sont beaux, avec des couleurs vives rappelant

vraiment le film (pas le jeu), et une musique prenante, bien que loin de celle de Danny Elfman (dans le film, pas dans le jeu). Le jeu est plein de détails, comme les impacts qui restent sur les murs, les voitures, et les vitres qui se cassent lorsque vous tirez en rafale! Techniquement, il n'y a donc rien à redire sur Dick Tracy (le jeu, pas le film!).

Au final, on est donc en présence d'un jeu réussi, prenant, mais qui ne présente pas grand-chose d'original. Après Batman et Moonwalker, voici un nouveau jeu Sega dans le genre... On peut craindre un certain ras-le-bol de ce type de logiciel dans les mois à venir, d'autant plus que le prochain jeu Sega, Spiderman, semble encore une fois être du même style. Efficace, mais sans originalité, Dick Tracy comblera tout de même les fans d'action.

Stéphane Lavoisard



BERCY 2

fnac Logiciels

le droit à la découverte

Venez essayer les logiciels de la sélection Fnac et les dernières nouveautés consoles.

FNAC LOGICIELS BERCY 2

Centre Cial Bercy 2 / Rue de L'Escoffier / 94000 CHARENTON-LE-POINT / 49-77-82-80



MEGADRIVE: 85%

Jeu d'action
tous par Sega
En vente

JOE MONTANA FOOTBALL

Par Philippe Querleux



Après John Madden Football il y a quelques mois, voici une nouvelle simulation de football américain, cette fois-ci éditée par Sega. Les jeux qui utilisent le renard de grands joueurs, que ce soit au golf, au basket ou au football ne sont pas toujours à la hauteur du talent de



celui-ci. Mais Joe Montana Football fait exception à ceux-là.

Après avoir choisi les options que vous désirez, vous pouvez affronter une équipe de votre choix ou participer au grand tournoi, le SegaBowl. Si vous choisissez le tournoi, vous rencontrez une équipe sélectionnée au hasard par l'ordinateur parmi un grand nombre. Pour continuer le championnat, vous devez obligatoirement remporter une victoire sur l'équipe que vous rencontrez, sinon, vous aurez droit au fameux "game over".

Il est inutile de vous dire que pour les néophytes le football américain

posera quelques problèmes de compréhension au début, mais vous verrez que ce n'est pas si sorcier à saisir.

Vous très schématisiquement ce dont il retourne. Vous dirigez un joueur sur le terrain, celui entouré par un cercle, et lorsque vous avez la balle, vous avez le choix entre lancer vers l'adversaire ou en essayant d'entrer les plaquages des adversaires ou lancer votre balle à l'un de vos coéquipiers. Si vous parvenez à parcourir 10 yards avec votre ballon en moins de quinze tentatives, vous pouvez recommencer à avancer. Si vous perdez la balle, ou si vous ne parvenez pas à couvrir la distance donnée, vous devez alors céder la balle à votre adversaire et tenter de l'en empêcher de parcourir cette même distance ou d'intercepter la balle. Le but final du jeu est, comme au rugby, d'arriver dans l'end-but adverse et ainsi de réaliser le fameux touchdown. Si vous y parvenez, vous aurez alors à transformer votre essai en shootant dans le but.



Joe pour l'envoyer entre les poteaux adverses.

Comme dans les vrais matchs, vous avez des schémas d'attaque et de défense vous permettant de coordonner les mouvements de votre équipe en fonction de la tactique choisie. À noter que lorsque vous êtes en possession de la balle et que vous la lancez à l'un de vos partenaires, la vue change pour celle du récepteur. Autre précision, une option définie au début permet de jouer les pénalités. Dans ce cas, il vous est parfois possible de shooter dans le ballon afin de tenter de marquer, comme dans les transformations.

Avec une réalisation de qualité, des graphismes réussis et des bruitages qui viennent agrémenter le jeu, comme le bruit cloué des joueurs qui se plaignent ou se rient dedans et les cris lorsqu'ils tombent à terre, ce programme est l'un des meilleurs simulations de ce sport si ce n'est la meilleure!

Philippe Querleux

MEGADRIVE: 85%

SODIPENG PC ENGINE

SUPER GRAPH + 1 JEU
1990 00 Ffr

PC ENGINE GT + 1 JEU
2490 Ffr

CORE 16 BIT + 1 JEU
990 00 Ffr

CD ROM
1990 Ffr

JACKIE CHAN DISPONIBLE

"un excellent jeu qui regorge de bonnes surprises" Joystick
"A Player One on a ton flexib sur la réalisation parfaite de ce jeu" Player One

SODIPENG
BP 2 56200 LA GACILLY
Tél: 09.08.89.41 Fax: 09.08.82.67

PGA GOLF



Il y avait deux jeux de golf ce mois-ci sur Megadrive. Battle Golf et PGA Golf. Celui-ci est sans aucun doute le meilleur des deux.

Après avoir allumé votre console, vous vous retrouvez dans le magasin des golfeurs. Première surprise, vous avez accès à des menus déroulants comme sur les ordinateurs. Un premier menu vous propose de vous entraîner sur un parcours, de vous familiariser avec chaque club sur un terrain prévu à cet effet ou encore de "putter" sur des greens différents. Personnellement, je vous conseille de bien vous entraîner avec l'option Driving Range, ce qui vous permet d'apprécier les distances et les vents basiques vous allez par la suite participer à un tournoi.

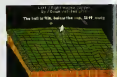


Les autres menus concernent les différentes manipulations que vous pouvez faire sur les joueurs préalablement sauvegardés car il faut savoir que vous pouvez sauvegarder le jeu. Il est à noter que ces menus changent une fois que la partie est commencée. Vous avez plus de soixante concurrents qui partici-

pent au tournoi et à la fin de chaque tour, vous voyez votre classement ainsi que celui des autres concurrents.



Au niveau du jeu lui-même, tout est possible et l'on se demande ce que l'on pourrait trouver à ajouter. Lorsque vous frappez la balle, vous voyez celle-ci s'élancer et la vue change (à la manière d'une caméra) pour se déplacer jusqu'au point de chute de la balle. Tout cela est très rapide. Une fois que vous êtes sur le green, une vue du type full de fer en 3D vous permet d'apprécier le relief du green.



et de choisir votre façon de frapper. Vous avez la possibilité de donner de l'effort à la balle et une jauge vous indique la distance maximale à laquelle vous pouvez envoyer celle-ci en fonction du club choisi. Celle-ci vous indique en plus le pourcentage de force que vous allez utiliser pour frapper. En mode amateur, votre club est choisi par le programme mais vous pouvez en changer si celui-ci ne vous convient pas.

Ce jeu, qui existe déjà sur PC et Amiga, s'impose comme l'a meilleure simulation de golf sur Megadrive. Le son avec les bruits du coup et de la balle, les cris et les applaudissements du public lorsque vous réussissez un beau coup, le graphisme avec les effluves et la réanimation sont à la hauteur de cette console, et il est dommage que nous n'ayons pu plus souvent de jeux d'aussi bonne qualité.

Philippe Querieux
MEGADRIVE: 92%

DIGITAL ACCESS

Ouvert de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 18h30 - 1, Rue DRAGON 13005 MARSEILLE - 01 81 25 44 - FAX: 01 37 12 08

NEC PC ENGINE

Amiga 500	499 Fc
Amiga 500+	599 Fc
Amiga 500+ 256K	699 Fc
Amiga 500+ 512K	799 Fc
Amiga 500+ 1024K	899 Fc
Amiga 500+ 2048K	999 Fc
Amiga 500+ 4096K	1099 Fc
Amiga 500+ 8192K	1199 Fc
Amiga 500+ 16384K	1299 Fc
Amiga 500+ 32768K	1399 Fc
Amiga 500+ 65536K	1499 Fc
Amiga 500+ 131072K	1599 Fc
Amiga 500+ 262144K	1699 Fc
Amiga 500+ 524288K	1799 Fc
Amiga 500+ 1048576K	1899 Fc
Amiga 500+ 2097152K	1999 Fc
Amiga 500+ 4194304K	2099 Fc
Amiga 500+ 8388608K	2199 Fc
Amiga 500+ 16777216K	2299 Fc
Amiga 500+ 33554432K	2399 Fc
Amiga 500+ 67108864K	2499 Fc
Amiga 500+ 134217728K	2599 Fc
Amiga 500+ 268435456K	2699 Fc
Amiga 500+ 536870912K	2799 Fc
Amiga 500+ 1073741824K	2899 Fc
Amiga 500+ 2147483648K	2999 Fc
Amiga 500+ 4294967296K	3099 Fc
Amiga 500+ 8589934592K	3199 Fc
Amiga 500+ 17179869184K	3299 Fc
Amiga 500+ 34359738368K	3399 Fc
Amiga 500+ 68719476736K	3499 Fc
Amiga 500+ 137438953472K	3599 Fc
Amiga 500+ 274877906944K	3699 Fc
Amiga 500+ 549755813888K	3799 Fc
Amiga 500+ 1099511627776K	3899 Fc
Amiga 500+ 2199023255552K	3999 Fc
Amiga 500+ 4398046511104K	4099 Fc
Amiga 500+ 8796093022208K	4199 Fc
Amiga 500+ 17592186044416K	4299 Fc
Amiga 500+ 35184372088832K	4399 Fc
Amiga 500+ 70368744177664K	4499 Fc
Amiga 500+ 140737488355328K	4599 Fc
Amiga 500+ 281474976710656K	4699 Fc
Amiga 500+ 562949953421312K	4799 Fc
Amiga 500+ 1125899906842624K	4899 Fc
Amiga 500+ 2251799813685248K	4999 Fc
Amiga 500+ 4503599627370496K	5099 Fc
Amiga 500+ 9007199254740992K	5199 Fc
Amiga 500+ 18014398509481984K	5299 Fc
Amiga 500+ 36028797018963968K	5399 Fc
Amiga 500+ 72057594037927936K	5499 Fc
Amiga 500+ 144115188075855872K	5599 Fc
Amiga 500+ 288230376151711744K	5699 Fc
Amiga 500+ 576460752303423488K	5799 Fc
Amiga 500+ 1152921504606846976K	5899 Fc
Amiga 500+ 2305843009213693952K	5999 Fc
Amiga 500+ 4611686018427387904K	6099 Fc
Amiga 500+ 9223372036854775808K	6199 Fc
Amiga 500+ 18446744073709551616K	6299 Fc
Amiga 500+ 36893488147419103232K	6399 Fc
Amiga 500+ 73786976294838206464K	6499 Fc
Amiga 500+ 147573952589676412928K	6599 Fc
Amiga 500+ 295147905179352825856K	6699 Fc
Amiga 500+ 590295810358705651712K	6799 Fc
Amiga 500+ 1180591620717411303424K	6899 Fc
Amiga 500+ 2361183241434822606848K	6999 Fc
Amiga 500+ 4722366482869645213696K	7099 Fc
Amiga 500+ 9444732965739290427392K	7199 Fc
Amiga 500+ 18889465931478580854784K	7299 Fc
Amiga 500+ 37778931862957161709568K	7399 Fc
Amiga 500+ 75557863725914323419136K	7499 Fc
Amiga 500+ 151115727451828646838272K	7599 Fc
Amiga 500+ 302231454903657293676544K	7699 Fc
Amiga 500+ 604462909807314587353088K	7799 Fc
Amiga 500+ 1208925819614629174706176K	7899 Fc
Amiga 500+ 2417851639229258349412352K	7999 Fc
Amiga 500+ 4835703278458516698824704K	8099 Fc
Amiga 500+ 9671406556917033397649408K	8199 Fc
Amiga 500+ 19342813113834066795298816K	8299 Fc
Amiga 500+ 38685626227668133590597632K	8399 Fc
Amiga 500+ 77371252455336267181195264K	8499 Fc
Amiga 500+ 154742504910672534362390528K	8599 Fc
Amiga 500+ 309485009821345068724781152K	8699 Fc
Amiga 500+ 618970019642690137449562304K	8799 Fc
Amiga 500+ 1237940039285380274899124608K	8899 Fc
Amiga 500+ 2475880078570760549798249216K	8999 Fc
Amiga 500+ 4951760157141521099596498432K	9099 Fc
Amiga 500+ 9903520314283042199192996864K	9199 Fc
Amiga 500+ 19807040628566084398385993728K	9299 Fc
Amiga 500+ 39614081257132168796771987456K	9399 Fc
Amiga 500+ 79228162514264337593543974912K	9499 Fc
Amiga 500+ 158456325028528675187087949824K	9599 Fc
Amiga 500+ 316912650057057350374175899648K	9699 Fc
Amiga 500+ 633825300114114700748351799296K	9799 Fc
Amiga 500+ 1267650600228229401496703598592K	9899 Fc
Amiga 500+ 2535301200456458802993407197184K	9999 Fc
Amiga 500+ 5070602400912917605986814394368K	10099 Fc
Amiga 500+ 10141204801825835211973628788736K	10199 Fc
Amiga 500+ 20282409603651670423947257577472K	10299 Fc
Amiga 500+ 40564819207303340847894515154944K	10399 Fc
Amiga 500+ 81129638414606681695789030309888K	10499 Fc
Amiga 500+ 162259276829213363391778060619776K	10599 Fc
Amiga 500+ 324518553658426726783556121239552K	10699 Fc
Amiga 500+ 649037107316853453567112242479104K	10799 Fc
Amiga 500+ 1298074214633706907134244849588208K	10899 Fc
Amiga 500+ 2596148429267413814268489699176416K	10999 Fc
Amiga 500+ 5192296858534827628536979398352832K	11099 Fc
Amiga 500+ 10384593717069654457073958796716664K	11199 Fc
Amiga 500+ 20769187434139308914147917593433328K	11299 Fc
Amiga 500+ 41538374868278617828295835186866656K	11399 Fc
Amiga 500+ 83076749736557235656591670373733312K	11499 Fc
Amiga 500+ 166153499473114471313183340747466624K	11599 Fc
Amiga 500+ 332306998946228942626366681495333248K	11699 Fc
Amiga 500+ 66461399789245788525273336299066656K	11799 Fc
Amiga 500+ 132922799578491571350546672591333112K	11899 Fc
Amiga 500+ 26584559915698314270109334518266624K	11999 Fc
Amiga 500+ 53169119831396628540218669036533248K	12099 Fc
Amiga 500+ 106338239662793257080373338073066656K	12199 Fc
Amiga 500+ 212676479325586514160746676146133248K	12299 Fc
Amiga 500+ 425352958651173028321493352292266624K	12399 Fc
Amiga 500+ 850705917302346056642986704584533248K	12499 Fc
Amiga 500+ 170141183460469211328597740916906656K	12599 Fc
Amiga 500+ 340282366920938422657195481838133248K	12699 Fc
Amiga 500+ 680564733841876845314390963676266624K	12799 Fc
Amiga 500+ 1361129467683753690628781927352533248K	12899 Fc
Amiga 500+ 272225893536750738125756385470506656K	12999 Fc
Amiga 500+ 5444517870735014762515127709410133248K	13099 Fc
Amiga 500+ 1088903574147002952503025441820266624K	13199 Fc
Amiga 500+ 2177807148294005905006050883640533248K	13299 Fc
Amiga 500+ 4355614296588011810012101767281066656K	13399 Fc
Amiga 500+ 8711228593176023620024203534562133248K	13499 Fc
Amiga 500+ 1742245718635204724004840706912266624K	13599 Fc
Amiga 500+ 3484491437270409448009681413824533248K	13699 Fc
Amiga 500+ 696898287454081889601936282764906656K	13799 Fc
Amiga 500+ 13937965749081637792038725655298133248K	13899 Fc
Amiga 500+ 278759314981632755840774513105966656K	13999 Fc
Amiga 500+ 5575186299632655116801490262119133248K	14099 Fc
Amiga 500+ 1115037259926531023600288052423866656K	14199 Fc
Amiga 500+ 2230074519853062047200576104847733248K	14299 Fc
Amiga 500+ 4460149039706124094401152209695466656K	14399 Fc
Amiga 500+ 8920298079412248188802304419390933248K	14499 Fc
Amiga 500+ 1784059615882449637760460883878166656K	14599 Fc
Amiga 500+ 356811923176489927552092176775633248K	14699 Fc
Amiga 500+ 713623846352979855104184353551266656K	14799 Fc
Amiga 500+ 1427247692705959710208368707102533248K	14899 Fc
Amiga 500+ 285449538541191942041737741420506656K	14999 Fc
Amiga 500+ 5708990770823838840834754828410133248K	15099 Fc
Amiga 500+ 11417981541647677681669509656820266656K	15199 Fc
Amiga 500+ 22835963083295355363339019313640533248K	15299 Fc
Amiga 500+ 45671926166590710726678038627281066656K	15399 Fc
Amiga 500+ 91343852333181421453356077254562133248K	15499 Fc
Amiga 500+ 18268770466636284290671211449101266656K	15599 Fc
Amiga 500+ 3653754093327256858134422898202533248K	15699 Fc
Amiga 500+ 730750818665451371626888579640506656K	15799 Fc
Amiga 500+ 14615016373309027432537771592810133248K	15899 Fc
Amiga 500+ 29230032746618054865075543185620266656K	15999 Fc
Amiga 500+ 58460065493236109730151086371240533248K	16099 Fc
Amiga 500+ 116920130986472219460302172742401266656K	16199 Fc
Amiga 500+ 233840261972944438920604344884810133248K	16299 Fc
Amiga 500+ 467680523945888877841208689777620266656K	16399 Fc
Amiga 500+ 935361047891777755682417379555240533248K	16499 Fc
Amiga 500+ 1870722095783555511364834759110401266656K	16599 Fc
Amiga 500+ 3741444191567111022729669598220810133248K	16699 Fc
Amiga 500+ 74828883831342220454593391964416266656K	16799 Fc
Amiga 500+ 149657767662684449109186783928832533248K	16899 Fc
Amiga 500+ 29931553532536889821837357785766506656K	16999 Fc
Amiga 500+ 598631070650737796436747155715320266656K	17099 Fc
Amiga 500+ 119726214130147559287349431142640533248K	17199 Fc
Amiga 500+ 2394524282602951185746988622852810133248K	17299 Fc
Amiga 500+ 4789048565205902371493977245705620266656K	17399 Fc
Amiga 500+ 9578097130411804742987954491411240533248K	17499 Fc
Amiga 500+ 19156194260823609485975908982822401266656K	17599 Fc
Amiga 500+ 3831238852164721897195181796564480533248K	17699 Fc
Amiga 500+ 76624777043294437943903635931289601266656K	17799 Fc
Amiga 500+ 1532495440865888758878072718657920266656K	17899 Fc
Amiga 500+ 3064990881731777517756145537315840533248K	17999 Fc
Amiga 500+ 61299817634635550355123110746316801266656K	18099 Fc
Amiga 500+ 12259963526927110071024622149263680533248K	18199 Fc
Amiga 500+ 245199270538542201420492442985273601266656K	18299 Fc
Amiga 500+ 49039854107708440284098488597054720266656K	18399 Fc
Amiga 500+ 98079708215416880568196977194109440533248K	18499 Fc
Amiga 500+ 196159416430833761136393954388208801266656K	18599 Fc
Amiga 500+ 39231883286166752227278790777641760533248K	18699 Fc
Amiga 500+ 78463766572333504454557581555272320266656K	18799 Fc
Amiga 500+ 15692753314466700890911516311105440533248K	18899 Fc
Amiga 500+ 313855066289334017818230326222108801266656K	18999 Fc
Amiga 500+ 62771013257866803563646065244421760533248K	19099 Fc
Amiga 500+ 125542026515733607127292130488843520266656K	19199 Fc
Amiga 500+ 251084053031467214254584260977687040533248K	19299 Fc
Amiga 500+ 50216810606293442850916853195554401266656K	19399 Fc

EXPRESS

MEGADRIVE

VOLTEUR

Déjà testé il y a quelques temps sur la console CoreGraFX, voici ce clone de Qix adapté sur Megadrive. Il n'y a aucune différence entre ces versions. Si vous n'avez pas lu le test de ce jeu dans le numéro de Gen4 concerné, je n'aurais trop vous recommander de vous procurer un exemplaire de cet excellent journal. Mais pourquoi ne pas vous procurer tous les numéros tant que vous y êtes... (NDLR: oui, pourquoï?)

AERO BLASTERS

Aero Blaster est aussi un jeu qui existe sur CoreGraFX depuis belle lurette. C'est le moins des adaptations d'ailleurs! Ce jeu n'est pas loin d'être le meilleur du genre sur CoreGraFX et le même jeu même position sur la megadrive. En vérité je vous le dis, c'est un très bon shoot'em'up.

BATTLE GOLFER

L'hôte un peu à vous parler de ce golf après avoir fait l'éloge de PGA Tour Golf car celui-ci est plutôt schématisé par rapport au précédent. Après avoir allumé la console, vous avez le choix entre deux options. La deuxième est un jeu d'aventure un peu comme les premiers jeux de sport CoreGraFX où vous explorez une région en rencontrant des personnes vous défiant dans la discipline pratiquée. Le malheur, c'est que ce jeu est complètement en japonais et qu'il risque donc d'ennuyer un peu de personnes. L'autre option est,

comme vous vous en doutez, le golf proprement dit. Peu de différences entre celui-ci et les précédents. On y retrouve le golfier, les choix des clubs et la possibilité de donner de l'effet à la balle. Un petit golf en fait!

ISHIDO

Après Ishido sur Gameboy, après Ishido sur ordinateur, voici Ishido sur Megadrive. La grosse différence entre la version Game-Boy et celle-ci, c'est que vous avez la couleur. Ishido est un jeu de réflexion dans lequel vous devez placer des pièces de couleurs différentes avec des dessins différents sur un damier. Il faut obligatoirement que la pièce que vous posez soit en contact avec l'une de celles qui sont déjà placées. Mais il faut aussi que cette pièce ait un point commun avec celle qu'elle touche, soit la forme, soit la couleur. Durant le jeu, vous pouvez choisir les décors des pièces par une simple pression sur le bouton B. Le bouton C, quant à lui, fait apparaître un menu qui vous permet de voir les possibilités qui vous sont offertes si vous vous trouvez coincé. Vous pouvez aussi voir quelques-unes des pièces qui yendront après mais si vous choisissez l'une de ces options, vous ne marquez pas de points. Vous avez la possibilité aussi de revenir une pièce en arrière si vous pensez avoir mal placé celle-ci. Un petit tableau en bas à droite de l'écran vous indique le nombre de pièces qu'il vous reste à placer. Le but du jeu est de placer toutes les pièces sur le damier, et c'est gagné!

WRESTLEBALL

Ne le cachez pas plus longtemps, ce jeu est un clone de Speedball, jeu de football du futur bien connu des possesseurs d'Amiga et de ST. Deux équipes s'affrontent dans un match sanglant où les joueurs peuvent marquer des buts. Dès le début des hostilités, vous foncez sur l'équipe adverse pour vous emparer du ballon. Même s'il y a plus de possibilités grâce à la présence des trois boutons de tir, ce jeu est loin de pouvoir rivaliser avec Speedball. Le graphisme n'est pas vraiment convainquant et le jeu manque de finesse des traits ne permet pas vraiment de se rendre compte de ce qui se passe sur le terrain et l'on part en croyant avoir la balle alors qu'elle est en possession d'un adversaire. Un jeu assez moyen mais qui pourrait être amusant à deux.

TIGER HELL

Une nouvelle adaptation d'un titre qui existe sur CoreGraFX ce mois-ci, et une nouvelle conversion réussie. Les graphismes sont peut-être un petit peu moins bons, mais les bruitages sont meilleurs. Comme sur la CoreGraFX, c'est un excellent jeu qui devrait très bien se vendre. Vous dirigez l'amiex, petit hélicoptère et devez comme dans tout jeu de tir qui se respecte tirer sur les canéens. Vous devez aussi ramasser les prisonniers qui sont représentés par de petites écorces pour gagner des points. Des bonus vous permettent d'augmenter votre armement et de changer de genre d'arme. Vous possédez aussi des bombes qui détruisent tout ce qui se trouve dans leur rayon d'action.

Pai un petit truc pour vous... lorsque vous avez l'écran vert où l'on vous demande de presser Start, appuyez plusieurs fois sur le bouton pour de tir et vous pouvez alors avoir quatre crédits à la place de deux. D'autre part, si vous pressez le bouton A vous avez alors un menu qui vous permet de choisir votre niveau de difficulté. Si vous prenez "easy", vous ne pourrez alors qu'avoir huit crédits.

GAME-BOY

IN YOUR FACE

Voilà le premier jeu de basket sur Game-Boy. Il regroupe le One on One qui est le titre à titre et le Two on Two, qui est deux contre deux (NDLR: alors là, chapeau!). Vous commencez par choisir le type de jeu, ensuite, puis vous sélectionnez le joueur que vous désirez incarner, ou l'équipe que vous voulez diriger. Après cela vous commencez la partie et c'est là que les choses se passent. En effet, le jeu est rapide, et les personnages sont de bonne taille, mais malheureusement, on ne voit pas vraiment qui est en possession de la balle et vous vous

dirigez donc vers le panier pour marquer alors que vous n'avez pas la balle. C'est un peu dommage (NDLR: comme tu dis) car l'idée était bonne...

SPARTAN X

Dans Spartan X, qui n'est autre que le nom japonais de King's Fist Master, le jeu arcade d'Irem, vous devez combattre différents personnages tous plus forts les uns que les autres. Vous êtes un as des arts martiaux et allez donc vous battre et vous pouvez pour arriver à vos fins, au comble de niveaux qui seront incroyablement. Mais avant d'arriver jusqu'à l'ennemi, vous devez vaincre ses nombreux sbires. Je dois dire honnêtement que le jeu est trop simple, car la deuxième fois que j'y ai joué (il n'était pas loin de trois heures du matin), je suis arrivé jusqu'au bout sans difficulté. Mais là, j'ai dû abandonner car il commençait à se faire tard. Il n'est pas vraiment évident au début de contrôler tous les mouvements possibles car les sauts se font en poussant la manette vers le haut, en biais pour avancer et exécuter des coups de pieds dans l'air.

PON KOTSU TANK

Les jeux dans lesquels vous incarnez un véhicule motorisé, armé et chenillé (un char, quoi) croissent et se multiplient; le dernier en date est loin d'être mauvais, mais son principal défaut est une facilité trop grande. Ceci dit, Pon Kotsu Tank est d'une réalisation très correcte. Le bouton A lance sur les ennemis trois canons ou sur le décor (destroy), tandis que l'autre fait pivoter la tourelle de 45 degrés. La chose aux bonus peut commencer de nouvelles armes sont distribuées sur votre parcours, ainsi que des bidons d'énergie qui vous redonnent de l'énergie. A la fin de chaque stage vous attendent de coraces adhésives, qui vous redonnez entre autres un des plus gros sprites jamais vus sur Game Boy!

Un soft sympathique mais pas inoubliable.

COREGRAFX

PUZZLE BOY

Puzzle Boy a été testé sur Game-Boy il y a déjà quelques temps, et le voici adapté maintenant sur la CoreGraFX. Vous dirigez un petit bonhomme qui doit se rendre jusqu'à un escalier pour terminer le tableau, ce qui n'est pas si simple car pour arriver à cet escalier, vous devez emprunter des tourniquets, pousser des blocs pour combler des trous et d'autres choses. Le jeu n'est pas sans rappeler Sokoban, le petit personnage qui pousse des caisses.

Au début, j'ai été surpris car il ne m'a pas fallu plus de dix minutes pour terminer tous les tableaux du jeu. Alors j'ai essayé les options qui ne me donnaient pas grand chose car elles sont en japonais et c'est alors que j'ai découvert qu'il n'y avait pas vingt tableaux mais quatre-vingt tableaux. De plus, si la partie simple dans laquelle vous devez terminer tous les tableaux a vous suffit pas, vous pouvez choisir celle qui consiste à parcourir un chemin en un temps limité. Là aussi, vous avez quatre niveaux de difficultés. De quoi s'amuser...

ZER04 CHAMP

Pour la première fois au monde sur CoreGraFX, vous allez pouvoir disputer des courses de dragsters. Chouette non? L'histoire commence lorsque vous arrivez dans un lieu où des jeunes gens vous défient en vous disant que même si vous avez une belle voiture, vous ne pourrez jamais parcourir 400 mètres ou 1000 mètres avant eux (NDLR: ah!...). Comme vous avez repéré une marianne qui file, quel n'a-t-elle que pour vous, vous allez chercher à l'épater car prouvant que vous êtes le plus rapide.

Vous commencez par choisir votre

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Plus de 300 jeux vidéo
à la vente et à louer
à Paris (75001) - 10 rue de la Harpe - 01 47 78 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs
(Galerie Bosse)
84, av. des Champs Elysees
RER Charles de Gaulle-Elie
Métro George V
Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4
Temps, Niveau 2
Rond-point des Minimes
RER La Defense
Tél. 47 73 33 21

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
et 39 46 88 88

NOUVEAU

NOUVEAU

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE



véhicule puis cascade, la distance à parcourir. Sur la ligne de départ, les moteurs de votre voiture et de celle de votre adversaire rugissent. Puis le départ est donné et vous restez sur place. En effet, vous avez oublié de passer la première, et c'est à ce moment-là que vous faites la même chose que moi. Il faut dire que c'est loin d'être évident car l'un des boutons sert à accélérer, le deuxième à débrayer et c'est avec la manette que vous passez les vitesses, en suivant le mouvement selon un véritable levier de vitesse. Une fois le manège des vitesses assumé, vous pourrez alors vous mesurer à ces frimeurs. Chaque course gagne vous qualifie pour une suivante plus difficile car l'adversaire est de plus en plus rapide. En bref, le jeu est beaucoup trop répétitif ce qui le rend lassant très rapidement!

GAME-GEAR

PACMAN

Que dire de cette adaptation, sinon qu'elle plaira sans aucun doute aux amateurs. On retrouve avec plaisir, si ce n'est avec nostalgie, notre sympathique Pacman aux prises avec les vilains fantômes (oh! le très, très vilain fantôme) qui l'empêche de tourner en rond tout en phagocytant à la manière d'un gloton affamé les petites pastilles jaunes que l'on dirait emplies d'énergie vitale. En gobant les grosses pastilles prunes, on constate même un net surcroît de puissance dévastatrice, puisque même nos valeureux fantômes s'émoussent les chaînes et finissent à plein drap se réfugier au loin. Et c'est encore avec plaisir, et en versant une larme, que le joueur voit apparaître les bonus sous forme de fruits, lui rappelant les longues parties à la cafétéria en face du lycée aux intercourses, célèbres dans le monde entier. Par contre, c'est avec une colère non dissimulée, et un éternel murmure lorsqu'il entend le cri toujours aussi déchirant du Pacman tombé dans le piège des fantômes. Comme quoi, les jeux vidéo sont un éternel recommencement. Ah! petite poutouille tout de même, il est possible de jouer à deux, l'un contre l'autre avec deux Game-Gear.

JUNCTION

Directement adapté de la Megadrive, voici Junction, un jeu de réflexion bien sympathique sur le plan de la réalisation (pas trop difficile il faut l'avouer) et très prenant. Le principe est simple :

préparer le tracé d'une boucle sur un damier de façon à ce que celui-ci emprunte le chemin se trouvant sur les parties en dehors du damier. Ce n'est qu'une fois toutes ces parties empruntées que le niveau sera terminé. Mais le jeu se fait très facile si l'on se restait là, on s'il s'agissait d'adapter le tracé à sa convenance. C'est pourquoi dans chaque niveau il manque une pièce du puzzle, et le jeu consiste à remplacer cette pièce dans les temps afin que la boucle arrive à destination. Si les premiers niveaux sont assez simples, la partie se complique vivement par la suite, et il faudra sérieusement vous creuser les méninges pour trouver la solution. Ajoutez à cela une excellente ambiance sonore et la possibilité de commencer directement au niveau supérieur via le menu, et vous obtenez un très bon jeu de réflexion pour la GameGear.

POP BREAKER

Jeu de tir par excellence, le principe de Pop Breaker renferme néanmoins une bonne dose de réflexion. Le but étant de trouver le moyen d'entendre l'adversaire protégé par des blocs ou des imprévus de trajet. Dans l'ensemble, un jeu moyen, intéressant assez vite le joueur. dommage car on remarque néanmoins quelques bonnes idées!

SUPER-FAMICOM

SD ULTRAMAN

C'est jolii, les brutales et la musique sont sympathiques mais l'action est vraiment trop répétitive. En effet, combattre à tour de bras pour de temps en temps trouver une gemme ne suffit pour combler un vrai joueur. Si encore l'action était triplée, mais même pas! En bref, de la technique mais aucun fond de jeu. Le plus mauvais soft à ce jour sur Super Famicom!

HOLE IN ONE

Premier jeu de golf sur Super Famicom, Hole in One s'avère très très moyen! Il a pour lui le grand avantage d'être le seul pour l'instant sur cette machine. Mais il ne contentera en aucun cas les amateurs de ce sport sur Super Famicom, l'action est vraiment trop lente. Que tous les fervents de Jack Nicklaus ou Greg Norman attendent encore quelques jours ou semaines, le prochain de la série déjà éditée sur FM-Towns, s'avère bien meilleur sur tous les plans.

CHAQUE MOIS !

Voire titre préféré chez vous

GENERATION 4

Le premier magazine d'information de l'informatique de loisirs



GENERATION 4 vous offre le CINEMA !

Abonnez-vous !

et profitez de ces conditions exceptionnelles:

11 NUMEROS POUR LE PRIX DE 10

22 NUMEROS POUR LE PRIX DE 20

OUI, je souhaite m'abonner à GENERATION 4 pour:

☐

11 NUMEROS au tarif de 250 francs, soit 1 numéro gratuit. (362 francs pour l'étranger).
Je reçois en cadeau un superbe autocollant couleur du GENERATION 4 (à recevoir sous 3 semaines)

☐

22 NUMEROS au tarif de 500 francs, soit 2 numéros gratuits. (725 francs pour l'étranger).

Je reçois en cadeau la carte de cinéma **PRIVILEGE N°1 UGC**, qui me permet d'aller voir gratuitement 4 de mes films préférés (à recevoir sous 3 semaines).

☐

Je paie par :

Chèque bancaire ou postal à l'ordre de FRUSTRAGE

☐

Mandat postal pour l'étranger

DATE:

SIGNATURE:
(DES FAMILLES POUR LES MINORS)

☐ Mr ☐ Mme ☐ Mlle

Adresse:

Prénom:

Code postal:

Ville:

Tel.:

Bulletin à retourner sous enveloppe affranchie à : GENERATION 4 - abonnement
19 rue Héglippe Moreau 75018 Paris

COREGRAFX

D'ici le mois de juin, les sorties de logiciels sur CoregrafX vont se multiplier, puisque ce n'est pas moins de 30 nouveautés CD qui devraient sortir avant l'été. Parmi celles-ci citons Ego Zeller de chez Telenat, un jeu d'aventure arcade aux graphismes très prometteurs. Cyber City Oedo 808 de chez NCS, un jeu à multiples missions. Road Spirit de chez Pack In Video, un jeu de courses automobiles aux décors variés. En effet, le joueur courra dans pratiquement dans tous les pays, des États-Unis à l'Égypte, en passant par le Mexique. L-DiS de NCS est un classique shoot'em up dont l'action se déroule sous le niveau de la mer alors qu'Australis de chez IGS est un jeu d'aventure arcade. Pour tous ceux qui ont apprécié Down Load, un jeu de tir hyper-rapide, la suite arrive et se nomme... Down Load II dont la réalisation s'annonce somptueuse avec des monstres de fins de niveaux incroyablement grands. Autre remarque, la qualité des graphismes semble étonnamment superbe!

Chez Victor, Sorcererian, déjà disponible pour compatibles, est en préparation. Chez Naxat Soft sont prévus Eternal City, un jeu d'aventure arcade aux nombreux tableaux, puis Packinko Fever, un jeu très bizarre comportant plusieurs phases de jeux toutes différentes les unes des autres. Adapté de l'arcade sur micros puis minitenuit sur consoles, l'ang ravira tous les possesseurs de CoregrafX, dans quelque temps tout de même. Mais les premiers photos en notre possession montrent peu de différence avec les versions micros et Amiga notamment.



Ego Zeller

En cartouches, nous verrons Hudson Adventure Island de chez Hudson Soft, un jeu ressemblant fortement à PC Kid, Motoroad 2 de chez NCS, un jeu de courses vues d'avion, et Shibihi Man 2 un jeu à l'action pure et dure dans lequel le joueur incarne un héros japonais, mais aussi Circus Lido, un jeu de tableaux, Titan le célèbre casse-brique au scrolling multirectionnel, Dragons Curse de chez Hudson Soft, un logiciel très proche de Super WonderBoy bourré d'astuces, Slawerk bien connu des possesseurs de ST et d'Amiga, et Columns directement adapté de la Megadrive. Autre adaptation, celle de Sword of Vermillion, un



Cyber City Oedo 808



L-DiS



Down Load II



Sorcererian



Road Spirit



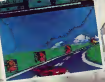
Titan



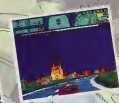
Slawerk



Columns



Sword of Vermillion



Hudson Adventure Island



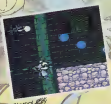
Motoroad 2



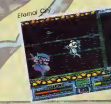
Shibihi Man 2



Circus Lido



Australis



IGS

très bon jeu de rôle sur Megadrive. Essaié devant suivre 1943, un jeu de tir plaçant le joueur aux commandes d'un appareil de la Première Guerre mondiale. Le jeu est classique avec sept types d'armes différentes et d'énormes appareils de fin de niveaux. Puis un 8-ème jeu de base-ball nommé Pro Baseball World 91 de chez Namco à la réalisation classique, mais aussi la suite d'un jeu de courses de formules 1, F1 Circus 2 Pole To Win.

Que tous les passionnés de Tetris se rassurent, si ce jeu n'est pas disponible sur CoreGraFX, ils pourront néanmoins s'éclater avec Hattris, un clone de Tetris. Et si Hattris ne leur convient pas, ils présenteront quelques semaines de plus pour jouer à Welleris ou bien Block Out, tous deux déjà sortis sur micros. Pour mémoire, sachez que le dernier est en 3D.

L'un des plus gros succès de la CoreGraFX ne pourra pas rester sans successeur, c'est pourquoi PC Kid 2, dont la réalisation est pratiquement achevée, risque fort de déchaîner à nouveau les passions des joueurs. Nous vous en livrons une nouvelle photo. Dans le même genre, nous attendons tous la venue de Impassable bien dans la lignée de la gamme des nouveaux logiciels CoreGraFX avec près de 400 couleurs à l'écran et ce pendant la majeure partie du jeu.

Mais ce n'est pas tout! Voici la liste en vrac des logiciels attendus sur CoreGraFX, Shinobi, Tricky, TV Sport Football, Hell Fire, High Grindster, Populous, Silent Debtbugs, Magical Puzzle Pupils (CD-Rom), Tatsujin, Lemmings, Powerminger, Projectyle, Super Cluster, The Manhole...

Mais les jeux SuperGraFX ne sont pas absents pour autant, et The Strider, suivi de Galaxy Force II, puis d'une version totalement remaniée de 1943 avec des graphismes complétement démentés, devraient arriver avant le mois de septembre, pour ensuite adopter un rythme de sortie beaucoup plus soutenu.

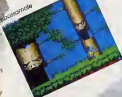


Pro Baseball World



Shinobi Man'91

Shinobi Man'91



1943



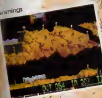
Pro Baseball World 91



Shinobi Man'91

PC Kid 2

Warrings



Galaxy Force II



Hattris



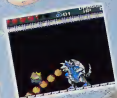
The Manhole



Powerminger



Tetris



Dragon Quest



Dragon Quest



Projectyle



Sword of Veemish



Dragon Quest

MEGADRIVE

Après notre long compte-rendu du CES de Las Vegas sur les prochaines sorties Megadrive lors du numéro de février, il convient de compléter la liste, ou en tout cas de la réactualiser, puisque des photos sont maintenant disponibles pour de nombreux logiciels clés.

Tout d'abord, *Shining and the Darkness*, et *the Darkness*, ce jeu à la Dragon Quest semble tenir toutes ses promesses avec des décors réellement splendides, des musiques incroyables, une profondeur de jeu immense et surtout une cartouche de 1 Mo (c'est-à-dire 8 mégabits). *Midnight Resistance* s'en finit pas d'être adapté. De chez RPG devant arriver assez rapidement *Arcus Odyssey*, un jeu d'aventure arcade en fausse 3D, et chez Toaplan nous attendons *Zero-Wing* un nouveau jeu de tir. Chez Game Arts, leur prochain titre se nomme *Atsuta Dragon*, un jeu d'arcade aventure. Quant à la société Micronet, elle prépare deux titres, *Ambition of Caesar* (un wargame) et *Raiden*. Chez NCS, l'on prévoit d'adapter *Odex City 808*, le jeu étant en tous points similaire à la version CoreCoard.

Autre jeu de tableaux, *La Forêt de Wardner* en français dans le texte, n'est autre que la suite de *Wardner*, originalement un jeu d'arcade. A noter aussi un jeu d'aventure dont le titre est pour l'instant indéterminé, un jeu de flipper et un autre jeu d'aventure arcade du nom de *Dino Land*.

GAME GEAR

Devilish de chez Greki devait arriver très vite en Europe. Il s'agit de plates-formes à la réalisation prototypée. D'autre part, comme précisé dans la rubrique news, *Sewerik* est prévu pour juin. Il est déjà pratiquement terminé ! Il fallait s'y attendre, après être sorti sur Megadrive et Master System, Mickey Mouse est en cours d'adaptation pour le GameGear. Pour plus tard, on peut attendre la sortie de *Out-Run*, *Chasse HQ* et *Magical Puzzle Popoils*. En plus de cela, un jeu de golf est également planifié, ainsi que deux jeux d'arcade, l'un avec des personnages de formes humaines et l'autre avec des personnages d'origine, semble-t-il, végétales. Enfin, sachez qu'un logiciel basé sur *Shangai* est également en cours de réalisation, de même qu'un logiciel de jeu de cartes.



Shining and the Darkness



Baku and the Pirates



Shining and the Darkness



Arcus Odyssey



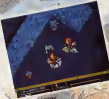
Atsuta Dragon



Sewerik sur GameGear



Mickey Mouse sur GameGear



La Forêt de Wardner



Jeu de Flipper



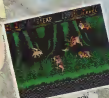
Jeu d'aventure arcade



Jeu d'aventure arcade



Chasse HQ sur GameGear



Jeu d'aventure arcade



Devilish



Logistics

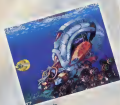
Ça y est ! Les titres prévus pour la Super Famicom (SFC) se multiplient, et la qualité générale de ceux-ci semble être à la hauteur de la machine.

Final Fantasy IV est un jeu à la "Ultima" avec des vues en 3D. Tout ce que l'on peut dire de plus, c'est qu'il a l'air immense. Dragon Quest V est un jeu d'aventure avec une vue en 3D également. C'est-à-dire, quant à lui est un logiciel qui se rapproche énormément de Phantasy Star avec le même principe de combat, de même que pour Dragon Slayer. Toujours dans les jeux de rôle/aventure, Digital Devil Story est annoncé, tout comme le mythique Wizardry V, dernier épisode d'une saga bien connue des possesseurs d'Apple. Un petit mot sur Drakhen, un des rares jeux français adaptés sur SFC qui n'ont finit pas d'imprimer. Enfin, le très attendu Dungeon Master, l'une des plus fortes ventes sur ST et Amiga, est pratiquement terminé, il devrait être disponible sur Super Famicom avant de l'être sur compatibles. A noter qu'il a subi quelques changements avec notamment la présence des quatre personnages en bas à droite de l'écran.

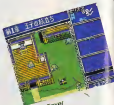
Dans le domaine des jeux d'aventure arcade, VS III, l'un des titres phares de la CocomatX, est en cours d'adaptation, ainsi que New Legend Of Zelda, un des grands succès de la NES (Nintendo à bits).

Sim City est également bien avancé, cette version se rapproche plus des réalisations micro que celle prévue pour CDTV. L'un peut aisément remarquer sur les photos des effets graphiques comme le menu en superposition et en transparence sur la carte, le jeu étant plein écran.

Sur le front des jeux d'action, des nouveautés également avec la conversion sur SFC de Darius dont le nom est affublé du suffixe Twin. D'après les photos, le jeu semble similaire à la version CocomatX ou SupergrafX, avec de splendides monstres de fins de niveaux. Reste maintenant à voir si la réalisation est à la hauteur, effaçant en cela le médiocre Gradius III.



Darius Twin



Dragon Slayer



Dungeon Master



Sim City



Dragon V



Drakhen



VS II



Sim City



Galien



Drakhen



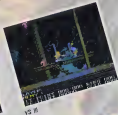
VS II



Sim City



Drakhen



VS II



Darius Twin



Darius Twin



Drakhen

En étant adapté sur SFC, Kick Off II change de titre et se nomme maintenant Pro Soccer. Le jeu est très proche de la version Amigan, sauf au niveau du terrain pour lequel le graphisme est légèrement différent. En revanche, l'on retrouve toutes les options du jeu micro et ce football risque fort de refaire le même carton sur consoles que sur micros (c'est Anco qui doit être content!).

En plus de l'île In One, premier golf à sortir sur SFC et tout dans ce numéro, les amateurs de petite balle blanche vont pouvoir s'écarter avec un nouveau jeu de golf, Augusta National Master's Golf, bien meilleur palace nous avons pu y jouer avec la version FM-Town, strictement identique (Génération 4 revivra d'ailleurs bientôt sur cette fabuleuse machine qui ornait désormais notre salle de tests). Sachez que ce golf a bénéficié d'une attention toute particulière de la part des programmeurs, puisqu'il représente la fidèle transcription du tournoi des masters aux Etats-Unis. Pour cela, l'équipe de développement n'a pas hésité à se rendre sur le terrain pour effectuer plusieurs milliers de photos, obtenant ainsi une réplique exacte de chaque trou. L'effet est saisissant!

Toujours dans la catégorie du sport, un jeu de base-ball est également prêt à sortir, Super Pro Baseball. Si dissocier sur ce type de logiciel ce rime souvent à rien (maux, vaut y jouer). Il faut tout de même noter que celui-ci s'avère assez fantastique au niveau de la réalisation. En effet, les joueurs représentés en fausse 3D sont très bien dessinés et très détaillés. Maintenant reste à voir ce qu'il en sera de l'animation. Réponse prochainement!

Egalement prévu un jeu futuriste de "balle au prisonnier", SD Dodgeball. Sur un terrain au décor sans lunette tantôt normal, le joueur dirige une équipe de robots et doit, bien sûr, toucher les membres de l'équipe adverse.

Autre logiciel, Goemon Dey, un jeu d'arcade alliant plusieurs phases de jeu. Les graphismes ont l'air assez sympas et l'action suffisamment attrayante pour que nous l'attendions avec impatience. Et chez Acclaim, nous verrons Terminator 2, pas d'autres précisions pour le moment, alors que du côté de Mindscape est prévu Paperboy.

が帰ってくる...
と冒険のコスミ

SD Dodgeball



Super Pro Baseball



National Master's Golf



SD Dodgeball



Augusta National Master's Golf



SD Dodgeball



SD Dodgeball



Augusta National Master's Golf



SD Dodgeball



SD Dodgeball



Augusta National Master's Golf

En ce qui concerne *Big Run*, le colossal succès d'arcade, nous avons eu la chance de le voir en direct lors du passage à Paris d'une équipe de Jaleco pour la cérémonie des "Quatre d'Or". Ces derniers nous ont fait la gentillesse d'accepter notre invitation, ils ont donc passé un après-midi entier dans nos locaux. Malheureusement, ces quelques heures passées à jouer à *Big Run* nous ont laissé sur notre faim, la conversion sur SFC ne s'avérant pas du meilleur cru. Mais tout n'est pas perdu, les responsables nous assurant que la version finale subira de nombreux changements.

Toujours dans la catégorie arcade, *Jerry Boy* est un jeu dans le plus pur style japonais où le joueur incarne un personnage assez rigolo et malicieux. Le but étant toujours de parcourir de nombreux tableaux et d'échapper à de nombreux ennemis.

Prévu également *Area 88* (UN Squadron II en fait!). Alors là, la conversion d'arcade semble être fantastique, contrairement aux versions micros intégrant directement notre rubrique *Clôche*. Les graphismes sont en tout point semblables à la borne d'arcade et d'après nos sources japonaises extrêmement bien placées, l'animation des sprites serait excellente. Attendons de voir pour confirmation!

Un mot sur la suite de ce jeu certain appelle le meilleur jeu d'arcade du monde et de tous les temps, il s'agit bien sûr de *Ghouls & Ghosts II*. Cette version aurait pris du retard, environ deux mois, et devrait sur le plan de la réalisation se rapprocher de *Ghouls & Ghosts* sur SuperGrafx (meilleure version disponible à ce jour faut-il le rappeler!).

En revanche, *Super R-Type* est en cours de finition, il devrait apparaître très prochainement dans les boutiques japonaises. Le jeu semble être fantastique et devrait constituer une nouvelle référence dans la catégorie des shoot'ém up. C'est bien simple, il ne devrait y avoir aucune différence entre la version SFC et arcade. Dans la catégorie des "beat 'em up", *Ultimania* semble assez bien réussi. Le jeu met l'accent sur les sprites (en effet, la taille de ceux-ci représente environ la moitié de l'écran) et les coups disponibles. Manifestement, le joueur peut sauter, courir, donner des coups de poing et de pied, effectuer un saut périlleux, tirer avec son rayon laser, soulever et projeter les monstres. À noter que les graphismes semblent assez réussis.



Basé sur le célèbre dessin animé japonais, Ken le Survivant 3 vient tout juste de commencer. Autres logiciels en gestation, Popper's dont nous ne savons rien et Dimensions Force qui nous inspire le même commentateur. Encore quelques titres avec Top Gun III, un simulateur de vol comme vous deviez vous en douter, Double Dragon 4, un jeu de castagne de rue à la Vigilante, Dragon Flight 4 et Arthur's Quest. Plus de précisions le mois prochain sur chacun de ces titres!

NEO-GEO

Deux nouveaux titres sur Neo-Geo sont en préparation. Le premier se nomme Rollerballers, un jeu fortement inspiré du film Rollerball. Deux équipes en roller-dance, s'affrontent sur une piste, le but étant ici d'envoyer dans le décor tous les membres du team adverse. La qualité générale du soft semble bonne mais sans plus. Quant à la jouabilité, nous ne pouvons en juger avant d'y avoir joué. Mais si elle est présente, nul doute qu'il s'agira d'un formidable jeu de castagne.

Autres nouveautés, Twin Bee, un shoot'em up aux multiples tableaux. Alors là, pas de doute, même sans y avoir joué, il est facile d'affirmer grâce aux photos que la réalisation s'annonce grandiose. Les graphismes notamment sont exceptionnellement beaux (regardez les décors et les explosions ou tirs) et les armes assez détonantes. Encore une fois, le seul doute concerne la jouabilité et la possibilité offerte ou non de finir le jeu en quelques heures, via des "continus" en nombre infini. Espérons que la société SNK aura prévu un système permettant au logiciel de garder tout son attrait au-delà d'un après-midi.

Enfin, un troisième est annoncé, nous n'en possédons pas encore le nom, mais il s'annonce exceptionnel sur le plan de la réalisation en tout cas. Regardez les photos et admirez! Le jeu est plein de couleur, le nombre de sprites à l'écran semble hallucinant et les types d'armes complètement fous. Plus d'infos le mois prochain.

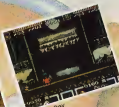


Columns sur Coregrafx

Sinobol sur Coregrafx



Gomoh Bay



Gomoh Bay



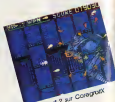
Twin Bee sur Coregrafx



Rollerballers sur Coregrafx



Dimensions Force



Down Load 2 sur Coregrafx



Down Load 2 sur Coregrafx



Jeu du type strange sur Coregrafx



Eternal City sur Coregrafx



Hyperbolic sur Coregrafx



Shobol Man sur Coregrafx



Malgobol 2 sur Coregrafx



L.D. sur Coregrafx

EXCLUSE! LA PANTHER D'ATARI



Juste au moment où l'on pensait avoir trouvé avec la Super-Famlicom, LA console leader du marché, Atari bouleverse toutes les données avec sa Panther, console 16-bits aux caractéristiques incommensurables. Depuis six mois, les rumeurs vont bon train, mais aujourd'hui, nous sommes en mesure de vous révéler l'ensemble des caractéristiques de cette fabuleuse machine, qui sera en plus disponible avant la console 16-bits Nintendo!

Il est 16 heures 37 dans les bureaux de la rédaction lorsqu'arrive L.R. flux des caractéristiques techniques de la Panther, suivi d'un assaut des journalistes du magazine autour du rédacteur en chef qui verdit au fur et à mesure qu'il découvre chaque ligne.

Notre contact qui travaille chez Atari États-Unis préfère rester incognito, mais sachez que ses informations sont particulièrement sûres. Voici nos premiers commentaires sur l'engin.

Pour le micro-processeur, on parle à un moment d'un 68030, mais il ne s'agit en fait que d'un 68000 tournant à 16 Mhz, ce qui n'est déjà pas mal. 1.4 Mips, c'est bien, mais ça n'a rien d'exceptionnel! Au niveau mémoire, c'est en revanche impressionnant, avec 32 Kbytes de Rom et 64 Kbytes de Ram, plus 8 Kbytes réservés au jeu.

Les cartouches peuvent faire jusqu'à 6 Megabytes, ce qui est inférieure aux cartouches Megadrive par exemple.

La résolution, de 320 par 200, n'est pas incroyablement élevée, mais ce qui l'est plus, c'est le nombre de couleurs utilisables par ligne qui est de 32, et de 7680 par écran! Avec autant de couleurs et une palette de 262144 couleurs, la résolution sans surprise sera vite oubliée si vous voulez mon avis.

La console est équipée d'une sortie RGB, coaxiale et S-VHS, ce qui est une très bonne initiative pour les personnes disposant d'une télé haute-résolution.

Le son n'est pas en reste, puisqu'il y a d'origine 8 Kbytes de sons digitalisés (en 16 bits), et que la console dispose de 25 voix indépendantes les unes des autres. Alors là, c'est carrément très fort! La console comporte deux sorties audio, stéréo bien sûr.

Le côté le plus fort de la console semble être les manipulations sur les graphismes. Un coprocesseur 32 bits spécialisé, tournant à 32 Mhz, gère le tout. 28000 sprites peuvent être affichés et manipulés à l'écran en même temps (oui, j'ai

bien dit deux mille!). Les scrolling, verticaux et horizontaux, sont effilés, tout comme les changements d'échelle qui permettent les sauts sur les agrilles et les décors. Un coprocesseur s'occupe également de la compression/décompression en temps réel! Vraiment, cette partie est la plus forte caractéristique de la Panther. Pour les accessoires, deux joysticks assez classiques seront toujours d'office, mais Atari prévoit des Faddies, un pistolet optique, une télécommande, un CD-Rom et on en passe...

Au final, entre le son qui paraît sublime, les graphismes qui devraient être somptueux, et les animations qui ont des chances d'être fluides et agréables d'effets en tous genres, la Panther semble bien se placer en-dessus de la Super-Famlicom au niveau des possibilités. On peut rêver de l'arrivée rapide d'un CD-Rom, qui en ferait définitivement LA console à posséder.

Le prix n'est pas fixé pour le moment, tout comme la date de sortie, et on peut craindre qu'Atari, comme à son habitude, ait un peu de retard. Quoiqu'il en soit, nous contactons nous à indiqué au téléphone que la Panther devrait être moins coûteuse que la Megadrive. La compagnie espérait lancer la machine pour la rentrée aux États-Unis, afin d'être sur le marché en même temps que la Super-Famlicom, voire avant, ce qui empêcherait Nintendo de s'installer sur le marché des consoles 16-bits. Pour la France, on peut rêver d'une sortie pour Noël 91, mais début 92 semble être plus raisonnable. Quoiqu'il en soit, nous aurons certainement des détails sur la Panther au CES de Chicago, qui se tiendra du 1er au 4 juin. Espérons que les caractéristiques techniques ne seront pas trop échangées par rapport à celles que nous vous présentons aujourd'hui, à moins qu'elles ne soient anéanties, mais cela paraît difficile.



Map

LES 4 D'OR FNAC
GENERATION 4

ARACHNOPHOBIE: SUR PETIT OU GRAND ECRAN, L'INVASION A 8 PATTES / TITUS
RACHETE PALACE / BROEDERSUND ET SIERRA-ON-LINE S'ASSOCIENT / INDY 4: JEU
D'AVENTURE DE L'ANNEE 91? / LES NEWS DU MONDE ENTIER

FLIGHT OF THE INTRUDER

MIRROR
Soft

Spectrum HobbyByte

30/15 USA

PROUDHON CREATIVITE
AVEC MA SERRATE SONORE
POUR 900 F.C.F.

FLIGHT OF THE INTRUDER, un
jeu de combat aérien
en 1972, l'année de l'âge des
missiles sol-air et pour les bombardiers
LINDBERGH. Les forces américaines
et leurs alliés du Sud Vietnam sont
équipés dans une lutte sans merci
contre l'armée Soviétique du Nord
Vietnam. Vous devez éliminer le
plus grand nombre de avions ennemis
en évitant leur zone de couverture
cotonneuse, sans trouver ou froter
le ciel.

Vous devez éliminer des remorqueurs
et des avions pour vous sauver. Les bombardiers
B-52 sont démontés et les avions ennemis
sont détruits. Vous devez éliminer les
missiles sol-air et les avions de la défense Nord-Vietnamienne
et les avions de la défense américaine.

FLIGHT OF THE INTRUDER, vous transporte dans le monde
réel de l'aviation et des Etats Majors.

DISTRIBUEE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

DISTRIBUEE PAR
UBI SOFT
10, rue de la Vallée
92100 Montrouge

EN FRANCE
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
AMERICA, ATLAS ET

LES 4 D'OR FINALE GÉNÉRATION 4

Le 7 mars 1991 au Grand Rex à Paris, plus de 2000 personnes assistaient à la cérémonie de remise des 4 d'Or Finale / Génération 4. Toutes les personnalités du milieu étaient présentes, ainsi que de nombreuses personnes de l'édition, de la bande dessinée, du cinéma, du jeu, de la presse et de la télévision. Après la projection en avant-première du film *Arachnophobie*, la soirée continua avec un buffet impressionnant (pour 2000 personnes), et passa la remise de prix, tout le monde se retrouva à la discothèque voisine du Rex Club, où certains restèrent toute la nuit!

Vous avez été plus de 4000 à voter cette année, et nous vous en remercions. Grâce à vous, les résultats sont encore plus importants que prévu, et les 4 d'Or se sont définitivement imposés cette année comme LES prix du milieu.

Dans les résultats qui suivent, la première colonne correspond au vote de la rédaction, la seconde au vote des lecteurs, la dernière à la moyenne!

ADAPTATION DE JEU D'ARCADE

Rainbow Islands	37	25	31
Golden Axe	27	31	29
Pang	30	24	27
Salme Dragon	12	13	12

Différence d'opinion entre les lecteurs et la rédaction, ce c'est au final la rédaction qui l'emporte avec la victoire de Rainbow Islands, d'Ocean, qui remportera la son seul prix de la soirée...

JEU D'ACTION ORIGINAL

Speedball 2	28	45	36
Prince Of Persia	22	29	25
Jaxxon Ford	28	16	22
Wrath Of The Demon	22	10	16

Les lecteurs et la rédaction s'accordent pour couronner le soft des Bitmap Brothers, venus en force d'Angleterre à la soirée. Ils en ont bien profité, et étaient les derniers à quitter la discothèque, vers 5h du matin. Je se vous parlerai pas de leur état à ce moment de la nuit!

SHOOT'EM UP

Turrican	35	41	38
Killing Game Show	33	12	22
Battle Squadron	14	29	21
Saint-Dragon	18	18	18

Encore une bonne année entre les lecteurs et la rédaction pour faire du Turrican de Rainbow Arts, LE shoot 'em up de 90.



David Ward (Ocean), gagnant Shooting Game Show



Mark Lewis (Electronic Arts), gagnant Wing Commander

JEU D'ARCADE/AVENTURE

Arachnophobie	38	44	41
Gold Of The Aztecs	25	31	28
Infestation	23	15	19
Die Hard	14	9	11

Immortal obtient un très bon vote lecteurs, et permet à Electronic Arts de remporter un premier 4 d'Or. Mark Lewis, PDG de la division anglaise de la compagnie américaine, jubile. Ce n'est qu'un début!

SIMULATION SPORTIVE

Kick Off 2	43	40	41
Great Courts 2	23	25	24
Panzer Kick Boxing	17	29	23
4D Boxing	17	5	11

Préférés par la rédaction et les lecteurs, Kick Off 2 l'emporte très logiquement sur ses adversaires, comme Kick Off l'année précédente. Espérons que cela poussera Anni Gupta, venu chercher son prix d'Angleterre, à nous faire Kick Off 3!

JEU DE COURSE

Lotus Turbo Esprit Challenge	42	40	41
Indyapolis 500	42	32	38
Test Drive 3	8	18	13
Off-Road Racer	8	10	9

La rédaction n'avait pas pu trancher, et ce sont les lecteurs qui ont jugé Lotus Turbo Esprit Challenge de Grenlin contre la course de l'année. Jonny Stewart de Grenlin en était très ému.

SIMULATEUR DE VOL

F19 Stealth Fighter	20	36	38
4DX Attack Chopper	31	21	26
Flight Of The Intruder	31	14	22
Blue Max	18	9	13

Poussé par des ventes massives et la guerre du Golfe, F19 Stealth Fighter l'emporte très facilement, remportant 50% des votes lecteurs. Peter Jones de Microprose vous remercie au passage.

SIMULATION

Indyapolis 500	28	48	38
Wing Commander	34	32	33
Battle Command	23	12	17
Team Yankee	15	7	11

58% de votes lecteurs suffisent à Indyapolis 500 pour remporter ce prix devant Wing Commander. Mark Lewis, de plus en plus heureux, va chercher son second trophée.

LICENCE

Ehtre	43	39	41
Flight Of The Intruder	20	22	21
Wonderland	27	14	20
Robocop 2	10	26	18

Devant l'absence de "grus" titrés dans cette catégorie, c'est Elvira qui l'emporte, après une énième parafite entre la rédaction et les lecteurs. L'équipe d'Accolade Europe est aux anges...

JEU EN 3D

Indyapolis 500	28	47	37
Wing Commander	37	29	33
Corporation	18	12	15
4D Boxing	17	12	14

Deuxième prix pour Indyapolis 500, toujours devant Wing Commander, et toujours grâce à un vote puissant des lecteurs. Mark Lewis n'en peut plus, et il n'est pas au bout de ses peines.



Mark Jones (Ocean), gagnant Indyapolis 500

JEU D'AVENTURE FRANÇAIS

Operation Stealth	40	45	42
Maupiti Island	40	41	40
Murder In Space	15	8	11
Empire Galactique	5	6	5

Une nouvelle fois, la rédaction n'avait pas pu se décider, mais les lecteurs ont tranché et ont élu Operation Stealth de Delphine Software, qui avait emporté le prix l'année précédente avec les Voyageurs du Temps.

JEU D'AVENTURE ETRANGER

Cadaver	28	34	31
Secret Of The Monkey Island	32	20	26
King's Quest V	13	32	22
Rise Of The Dragon	15	5	10
Wonderland	12	8	10

La rédaction préfère Secret Of The Monkey Island, mais les lecteurs ont plébiscité Cadaver, et c'est ainsi que les Bitmap Brothers ont obtenu leur second trophée.

JEU D'AVENTURE INTERACTIF

Ultima VI	36	27	37
Captive	29	28	28
Chaos Strikes Back	18	24	21
Elvira	17	21	19

Deux jeux Mindscape en tête, mais c'est Ultima VI qui l'emporte, et Geoff Heath gagne ainsi son premier prix. Il était accompagné de Chris Roberts, venu des Bios-Unis pour l'occasion. Chris Roberts est concepteur de nombreux jeux chez Origin, et c'est par exemple lui qui a fait Wing Commander et prépare aujourd'hui la suite!

JEU DE STRATÉGIE

Powermanger	40	76	58
Railroad Tycoon	27	8	17
Ishtio	25	7	16
Team Yankee	8	10	9

76% de votes lecteurs, autant dire que la rédaction n'avait rien à faire dans l'histoire. L'équipe de Bullfrog était là, et gagnait ainsi son premier prix pour Powermanger.

JEU DE PUZZLE

Klax	25	28	26
Pyrmania	18	39	23
Welltris	17	24	20
Puzzle	22	12	17
Swap	18	8	13

Des résultats serrés qui profitent au final à Klax de Demark, qui gagnera son seul prix de la soirée.

JEU ORIGINAL OU INNOVATEUR

Powermanger	27	53	40
Loam	27	27	27
David Wolf			
Secret Agent	25	12	18
Colonel's Bequest	21	9	15

Deuxième vote massif des lecteurs pour Powermanger. Retour de Peter Molyneux de Bullfrog sur la scène du Grand Rex.

SON

Shadow Of The Beast 2	38	37	37
Maupiti Island	28	35	31
Turrican	17	14	15
Wings	17	13	15

Une nouvelle année entre la rédaction et ses lecteurs permet à Shadow Of The Beast 2 de Psygnosis d'emporter son premier prix. L'année dernière, Shadow Of The Beast l'avait emporté.



Johnathon Hill (Psygnosis), gagnant Shadow Of The Beast 2



Paul Wilson (Delphine Software), gagnant Operation Stealth



Sophie Dumais, Godfrey Gaudreault, Frank Loomis, Pierre Guimond (dans l'ordre)

GRAPHISME

King's Quest V	25	26	25
Unreal	15	24	24
Maupiti Island	17	24	20
Wing Commander	15	12	13
Rise Of The Dragon	20	4	12
Cadaver	10	10	10

Encore un résultat très, très serré, mais c'est au final King's Quest V de Sierra-On-Line qui l'emporte, et Annie Sullivan de la division anglaise de Sierra vint chercher ce prix.

ANIMATION

Prince Of Persia	28	44	36
Panzer Kick Boxing	23	25	24
Wing Commander	27	13	20
Indianapolis 500	22	18	20

S'il devait en gagner un, Prince Of Persia méritait vraiment celui-là. Enfin, c'est ce que pensait la rédaction, mais les lecteurs sont venus confirmer le résultat. Le jeu de Broderbund aura une suite, c'est promis.

PACKAGING

Loam	33	31	32
Ultima VI	25	29	27
Awesome	23	24	23
Dragonstrike	19	17	18

Un prix gagné l'an passé par Indiana Jones, de Lucasfilm Games, et qui reste chez la compagnie américaine, avec Loom. Doug Glen était là, et l'on pourra compter sur ses produits pour faire un meilleur l'année prochaine.

PRÉSENTATION

Shadow Of The Beast 2	40	53	46
Awesome	28	13	20
Killing Game-Show	17	30	13
King's Quest V	15	24	19

Deuxième prix remporté par Shadow Of The Beast 2, pour la présentation qui a marqué le milieu cette année. Johnatan Ellis de Hypermedia est aux anges, d'autant plus qu'il profite de chaque monnaie sur scène pour faire la bise à Véronique, notre hôtesse cette année.

RÉALISATION

Maupiti Island	16	31	23
Wing Commander	25	22	23
Shadow Of The Beast 2	21	21	21
King's Quest V	12	15	13
Rise Of The Dragon	16	2	9
Awesome	10	7	8

La seule catégorie où nous avons deux ex-aequo avec Maupiti Island de Lankhor et Wing Commander d'Origin. Maupiti Island est le seul jeu français à remporter un prix dans une catégorie non dédiée aux jeux français.

JEU ÉTRANGER

Powermonger	17	17	17
Wing Commander	18	12	15
Speedball 2	8	18	13
Kick Off 2	8	16	12
Cadaver	12	9	10
Indianapolis 500	9	9	9
Secret Of The Monkey Island	9	7	8
King's Quest V	6	7	6
Ultima VI	7	4	5
Rise Of The Dragon	6	2	4

Un résultat sans surprise, et Bullfrog montre une dernière fois sur scène pour prendre son troisième Quatre d'Or pour Powermonger!



Les Bénédict Brothers (Benéficiaire)



Peter Mayneaux (Bullfrog)

JEU FRANÇAIS

Secret Defense	14	26	20
Great Courts 2	16	16	16
Unreal	16	15	15
Maupiti Island	15	16	15
Panzer Kick Boxing	10	15	12
Sliders	11	2	6
Disc	5	3	4
Jumping Jack Son	5	4	4
Murder In Space	5	3	4
Swap	3	2	2

Résultat étonnant, non pas que Secret Defense gagne, mais qu'il fasse autant ses concurrents. Duphine Software semble vraiment avoir une image de marque très grande auprès du public!

COMPAGNIE FRANÇAISE

Ubi Soft	37	36	36
Infogrames	20	19	19
Lancelot	15	19	17
Sternis	11	10	10
Titus	6	12	9
Microdis	11	4	7

Résultat logique, comme on le voit avec les pourcentages des lecteurs et de la rédaction. Yves Guillemot est heureux, et annonce l'ouverture d'Ubi Soft États-Unis.

COMPAGNIE ÉTRANGÈRE

Pygmalion	12	24	18
Electronic Arts	16	17	16
Ocean	4	23	13
Lucasfilm Games	11	13	12
Mindscape	16	3	9
Microprose	11	5	8
Microsoft	10	3	6
Rainbow Arts	8	5	6
Accolade	7	3	5
Grimlin	5	5	5

La rédaction avait opté pour Electronic Arts, et d'une manière tout à fait surprenante, c'est Pygmalion qui l'emporte avec un vote lecteurs massif. Johnatan Ellis, heureux, montre une dernière fois sur scène.

4 D'OR OXYGÈNE

BD FRANÇAISE

Ubi & Orbi	40
Jean-Claude Tergat	16
Les Remparts d'Écumie	15
Myrtil Pauvete	10
L'Origine	10
Ran Corvo	6

Les Humanoïdes Associés se réjouissent à l'annonce de vainqueur, Ceyer, avec Ubi & Orbi, plébiscité par les lecteurs et la rédaction.



Chris Roberts (Origin) et Godfrey Heath (Quintapace)

BD ÉTRANGÈRE

Les Fous d'Arkham	30
Saine	25
Justice Digitale	12
Liberty	12
Le Masque à l'Envers	10
Hard Botted	9

Les éditions Comics USA remportent logiquement le prix de la BD étrangère.

LIVRE FRANÇAIS

Le Temps du Twist	30
La Bohème et l'Étrange	17
La Trilogie Génération	16
L'Épave	14
Rivage des Immuables	11
L'Homme aux chemises vertes	8

Joël Houssain remporte le prix pour son livre *Édité chez Denoël*.

LIVRE ÉTRANGER

Enquête avec un Vampire	37
L'Heure du Loup	14
Horizon Vertical	13
L.A. Confidential	13
Les Maelles du Réseau	13
Beau comme un Aéroport	9

Le livre d'Anne Ryce a fait l'unanimité chez les lecteurs et la rédaction. Sa victoire était donc logique.



Olivier Accorcia, Anne Tschirring, Jean Delphe

FILM

Total Recall	36
Darkman	24
Ghost	14
58 Minutes Pour Vivre	13
Rubycop 2	9
Dick Tracy	2

Vote massif des lecteurs pour Total Recall. Le film de Paul Verhoeven l'emporte du coup très facilement.

CLIP

Excellibur	34
Vogue	21
Par Assez De Toi	15
Groove Is In The Heart	11
Cradle Of Love	9
Le Petit Train	8

Le clip de Philippe Duillet et de William Sheller a fait un carton chez les lecteurs, qui lui ont permis de passer devant Madonna!



Sophie Dumais, Christine Gaudreault (programmateur), Benoît de Mouchart (programmateur)



Feridj Boucha (Corinne GSA), Sophie Dumais, Stéphane Laroche



Chris Edgely (Damon)

ARACHNOPHOBIE



Projeté en avant-première lors de la soirée des 4 d'Or Fnac / Génération 4, *Arachnophobia* est le premier film que Disney sort sous son nouveau label, Hollywood Picture. C'est aussi un film qui demande un travail fou à ceux qui doivent le distribuer, tant les araignées, vedettes de l'histoire, empêchent le grand public de se précipiter dans les salles pour découvrir un thriller palpitant qu'il, au final, n'est pas vraiment un film sur les araignées!

LE FILM

Frank Marshall, réalisateur du film, est le premier à le clamer haut et fort: "Si un film comporte des

araignées, il comporte des araignées. Mais le film ne porte pas vraiment sur les araignées, tout comme "Les Oiseaux" ne portait pas vraiment sur les oiseaux."

Frank Marshall, connu pour être le producteur habituel de toutes les réalisations et productions de Steven Spielberg (il présente à son actif les trois Indiana Jones, les trois Retour vers le Futur, Qui veut la peau de Roger Rabbit, l'Empire du Soleil et Always), a de quoi être inquiet. Pour son premier film en tant que réalisateur, on lui donne un sujet en or, pas mal de moyens, on lui promet que son film va être le film de l'été 90 aux États-Unis, et puis, sans être une catastrophe, il se contente de récolter quelques 34 millions de dollars. La raison en est simple: les gens ont trop peur des araignées pour



aller voir le film! Du coup, Amblin, la maison de production de Steven Spielberg qui a produit le film, change sa tactique, et évite de parler d'araignées quand elle mentionne le film. Sorti aux États-Unis comme un "thriller" comique, *Arachnophobia* arrive en Europe comme un film à suspense, afin de ne pas effrayer le public... C'est dommage, car *Arachnophobia* est pourtant un film plein d'humour!

Tout d'abord, *Arachnophobia* est l'un des films de série B des années 90 où les araignées font 5 mètres de haut. Ici, les deux principales font la grosseur d'un pied, mais la plupart sont particulièrement petites, ce qui ne les empêche pas d'avoir une morsure mortelle. Le scénario de base est simple. Au



de ce village "type" américain. Mais ce n'est qu'un début, car Daniels campe le rôle d'un arachnophobe, et les araignées ne vont pas tarder à faire des victimes. En effet, notre grosse araignée s'étant accouplée avec une araignée bien plus petite, une nouvelle race d'arachnides petites et mortelles, vont bientôt envahir la ville, sans même qu'on ne le remarque. Je ne vous en dis pas plus, mais sachez que la suite est palpitante, jusqu'à l'effrayante scène finale.

Le tournage d'*Arachnophobia* n'a pas été des plus simples. Il a tout d'abord fallu faire un casting des araignées, puisque la quasi-totalité

des scènes sont soignées avec de vénérables Delata, pour les petites araignées, alors que la "reine" n'est autre qu'une Tarantula qu'il fallut nourrir d'oiseaux et de rat durant tout le tournage. Charmante bestiole!

Mais le casting le plus complexe fut celui des acteurs, beaucoup ayant refusé le rôle en apprenant qu'ils allaient devoir tourner avec les araignées. Au final, Jeff Daniels accepta d'être l'arachnophobe du film, et Julia Sands la spécialiste des araignées, qui dans une scène n'a pas moins de 40 de ces bestioles sur lui! Le plus difficile en fait semble avoir été de diriger les araignées là où il fallait. Le



cours d'une expédition en Amazonie, des spécialistes des insectes découvrent un lieu où la nature n'a pas évolué depuis l'aube des temps. Un reporter qui les accompagnait se fait piquer par une araignée et meurt quelques secondes après... Rapatrié aux États-Unis, le machabée dans son cercueil transporte involontairement l'araignée dans la petite ville Canima, où un charmant couple et ses enfants viennent d'emménager, prêts à découvrir les joies de la vie à la campagne. Ils sont heureux, confiants, et Jeff Daniels, qui est le personnage principal, vient pour reprendre le cabinet médical d'un docteur partant à la retraite. Hélas! ce dernier a changé d'avis entre-temps, et voit le pauvre Daniels sans travail et rejeté par la population particulièrement débile



moyen le plus efficace était de les pousser à aller dans une direction en leur insufflant de l'air avec un sèche-cheveux là où elles devaient aller... Imaginez un peu le tournage de fou!

Pour les scènes finales, il fallut construire une fausse araignée beaucoup plus importante, afin de faire les nombreux gros plans, et ce travail fut effectué par Chris Wallas, spécialiste du maquillage et des effets spéciaux (on se souvient de son travail dans La Mouche ou Robocop 2), qui dut également faire des petites araignées idéales.



LE JEU

Surtout tout droit de chez Disney Software, Arachnophobia, le jeu, devrait sortir en mai sur Amiga, PC et ST. Vous y jouez le rôle de l'exterminateur, campé par Goodman dans le film, et devez, selon un principe rappelant fortement Ghostbusters, aller désinfecter les maisons envahies par les araignées, dans une phase de jeu très arcade.



Les décors sont variés, puisque vous agissez dans des maisons, des écoles, des immeubles, des fermes, au cimetière et j'en passe... De temps en temps, vous devez secou-

ler le film est, vis-à-vis du sujet, particulièrement original. Frank Marshall, qui n'a pas voulu sombrer dans l'horreur, en a fait un film "Spielbergien", assez drôle (le personnage de l'exterminateur joué par Goodman est fabuleux, tout comme les personnages secondaires de Canaima) avec des moments intenses de tension. Certaines scènes sont superbement filmées, et la musique de Trevor Jones est particulièrement réussie. Bref, Arachnophobia est un film qui fonctionnera bien et qui enchâssera le public de tous les âges.



rir des habitants pris au piège dans leur domicile, ce qui vous obligera à être rapide... Au fur et à mesure que vous résistez, le scénario se dévoile peu à peu, vous permettant de compren-



dre ce qui s'est passé et ce qu'il faut faire. Si vous tenez le coup assez longtemps, les Nations Unies vous donnent même une mission spéciale, qui vous fera terminer le jeu dans les jungles de l'Amérique



du Sud. Eh oui! Arachnophobia, le jeu, possède un scénario quelque peu différent de celui du film. Si on le doit à une présentation résument bien l'histoire, la fin est différente.



Les graphismes d'Arachnophobia rappellent bien les personnages du film, et la réalisation générale du jeu semble être de qualité. C'est donc avec impatience que nous attendons la version finale de ce jeu, afin de vous en proposer un test complet!



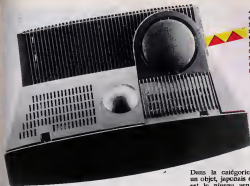
HIGH-TECH

Le casque idéal, c'est deux micro-enceintes - accrocées en regard de chaque oreille, pour éviter l'impression désagréable d'avoir les musiciens qui s'agitent au centre du crâne. AKG s'est penché sur le problème et nous présente un casque très High-tech, le K1000, dont les haut-parleurs sont maintenus à distance des conduits auditifs par deux appuis au niveau des tempes.



Depuis deux ans, les ghetto-blasters s'orientent de formes tourmentées et d'un nombre incensé de boutons, touches et curseurs. Le rendu d'acous graves fait aussi l'objet de soins attentifs. Un des derniers-nés du constructeur hollandais Philips, l'AZ 8504 CD Sound Machine se distingue de la concurrence par une télécommande, et surtout un TEG ou Turbo Bass Generator mettant en oeuvre un ampli et un haut-parleur dédié aux basses.

Au sommet de la gamme de lecteurs CD de Philips se situe le CD 850. Doté des derniers raffinements technologiques, il affiche en clair, pour peu que vous les ayez programmés, les titres des morceaux, dès l'introduction du disque. On note aussi une fonction Edit, qui optimise la répartition des morceaux sur les faces d'une cassette. Comme quoi on peut être l'un des plus grands éditeurs de disques, et aussi penser au confort des copieurs.



Dans la catégorie gé-ge-ko, voici un objet, japonais évidemment, qui est le niveau zen de la télécommande pour téléviseurs. De la taille d'un stylo, le PRM-4 assure la marche/arrêt, le réglage du volume et le changement de chaîne. On savait que les appartements japonais étaient petits, mais quand même.



Les écrans plats seraient-ils arrivés. Hélas non !, mais avouez que les lignes élaguées et les haut-parleurs amovibles de ce modèle Hitachi trompent bien leur monde.

Dans la série des objets curieux, voici la souris alyko. Vous prenez une souris classique. Vous l'étirez jusqu'à ce qu'elle ait la forme d'un cylindre et repoussez la boule tout au bout, en réduisant sa taille. Enfin, vous placez les boutons dans le sens de la longueur. Il fallait y penser, et il est sûr que les amateurs de dessin apprécieront cette adaptation, qui leur permettra de dessiner plus naturellement.

Ah ! Ah ! qu'est-ce donc ? Un combi-ventilateur/radiateur ? La façade d'un bâtiment de La Défense ? Ou alors un juke-box pour CD ? Perdu, c'est tout simplement le dessus d'un des derniers téléviseurs Philips, le 28 FV 7976 et son système Power Boss Reflex, qui renforce la qualité du système Surround.





CASE BOYS CAMOUFLÉZ VOTRE GAME-BOY
Si vous prof de photo vous a plusieurs fois repéré avec votre Game-Boy, c'est le moment de le tromper en camouflant votre console portable avec l'accessoire du mois, le Case-Boy. Commercialisé par Kaseam, c'est une sacoche souple en plastique noir qui vous permettra d'avoir votre Game-Boy ou handheld, mais aussi de le protéger des coups et de la saleté. C'est pratique, c'est pas très cher, et ça a été vu chez Micromania.

INDIANA JONES IV: LE JEU LE FILM?



Lors de son passage à Paris pour les 4 d'Or, **Doug Glen**, directeur général de la Lucasfilm Games, nous présentait les premiers tableaux d'**Indiana IV**, le jeu, et nous racontait cette terrible anecdote. Alors qu'un film n'était pas prévu à ce jour, **George Lucas** et **Steven Spielberg** auraient quitté le scénariste du jeu qui présentait son scénario, en disant: "C'est trop bien, ça ferait un superfilm!" Les deux acolytes seraient partis en riant... Blague ou pas, nous le saurons dans les mois qui viennent! En attendant, **Indiana IV** propose à **Indiana Jones** de découvrir le trésor de l'Allemagne, et d'annoncer assurément comme LE jeu d'aventure qui devrait marquer l'année 91. Les graphismes sont sublimes, le scénario est dément et l'héritier exotique plus poussé que les habituels jeux d'aventure de la compagnie américaine. On y retrouve les



naïfs, les voyages à travers le monde, et le jeu comporte cette fois-ci bon nombre de phases différentes, ne serait-ce que pour les différents moyens de locomotion. On meurt déjà d'impitoyance, et complexé donc sur nous pour le présenter au plus vite de A à Z!

PRINCE DE PERSIA 2
Dennis Friedman l'aurait dévoté les 4 d'Or, **Prince Of Persia 2** est en route! Ce dernier, qui dirige Brotherhood France, a vu le script du jeu et s'est empressé de nous dire que c'était largement meilleur que le premier. Vainqueur du 4 d'Or de la meilleure animation, **Prince Of Persia** était également bien placé pour celui du meilleur jeu d'action original. Si la suite s'annonce plus réussie, on peut penser qu'elle jouera un rôle important lors des 4 d'Or 1991.

LA SURPRISE DE NINTENDO
La compagnie japonaise a enfin annoncé officiellement le développement du CD-Rom de la console **Super-Famicon**, et a même souligné qu'il était développé en parallèle par Nintendo et Sony. Ceci n'aurait rien de révolutionnaire, s'il l'on ne se penchait pas plus en avant sur la question, pour découvrir que Sony possède un groupe de développement de jeux sur CD... Et quand on sait que Sony possède la **Columbia**, ça peut se demander alors si Nintendo ne pourrait pas récupérer d'un seul coup toutes les licences des films **Columbia** (**Ghostbusters**, **Terminator 2**, **Total Recall**, etc.).

BATMAN 2
Cette fois-ci, c'est vraiment parti! A peine terminé **Edward Scissorhand** (voir dans ce numéro), **Tim Burton** s'est lancé sur **Batman 2**, dont le tournage devrait commencer cet été dans les studios de la

Pinewood. On l'y retrouvera... dans le rôle de **Batman**, mais aussi **Danny DeVito** en **Plagueur**, **Cher** en **Catwoman** et **Robin Williams** en **Sphinx**. Rappelons qu'**Ocean** possède les droits du jeu **Batman 2**, et devrait donc nous l'éditer pour Noël. Après ce film, **Tim Burton** enchaînera sur le tout aussi attendu **Beetlejuice 2**.

TERMINATOR 2
Les chanceux qui étaient présents au Grand Rex lors de la soirée des 4 d'Or ont pu découvrir la terrifiante prébende annonce de **Terminator 2**, sous-titré **Judgement Day**. On y voit la naissance d'un **Terminator**, du montage de son infrastructure mécanique au moulage de son corps! Réalisé par **James Cameron** (**Terminator**, **Alien**, **Abby**), on y retrouvera **Robert Goldstein**, qui jouait le rôle de **Vasquez** dans **Aliens**. **Terminator 2** devrait sortir en octobre au France, et c'est une nouvelle fois **Ocean** qui dispose des droits du jeu et qui l'éditera pour Noël sur nos micros. Une version **Super-Famicon**, s'agisse. **Acclaim**, devrait sortir également cette année!



ALIEN 3
Cette fois-ci, personne ne semble avoir les droits du film (même si nous pensons très fort que **Miramir** soit sur le coup), mais il faut dire que le tournage était très en retard. Il aurait enfin commencé, et le film devrait finalement pour Noël aux **Etats-Unis**, et certainement début 92 en France! On y retrouvera **Sigourney Weaver**, son chat, et les **Aliens**. C'est tout ce que l'on sait pour le moment.

ROBOCOP 3
Le troisième volet des aventures du robot-cop est déjà en tournage, et devrait sortir cet été aux **Etats-Unis** et à la rentrée chez nous **Peter**

Weller n'a pas repris son rôle et a donc été remplacé. Devinez qui a les droits du film? Gagné, c'est **Ocean**!

ÇA BOUGE CHEZ TITUS!
La compagnie française a obtenu les droits des **Illes Brothers**, et va donc prochainement faire un jeu représentant les deux personnages principaux. Le sujet est idéal pour un jeu, et les musiques deviendront également un point fort du produit, surtout les constructions de consoles s'inscrivent visiblement beaucoup. Une affaire à suivre de très près.

Titus a également acheté **Palace**. Non, vous ne rêvez pas, et même si la compagnie française n'a pas obtenu les droits du feuilleton, c'est tout de même elle qui possède désormais la non moins célèbre compagnie anglaise. Parmi les produits à venir, notons **AAA**, un jeu d'arcade/stratégie aux graphismes sublimes, **Barbarian 3** qui s'annonce encore plus réussi que le précédent, mais aussi **Demoniak**, un premier jeu d'aventure basé sur un système nommé **Pure Fiction**. Dans les jeux développés avec ce système, vous jouerez plusieurs personnages dans des mondes très vastes, qui évolueront avec vous ou sans vous... C'est hâlé! surtout du sexe et en anglais, mais les fans d'Infocom devraient apprécier. Enfin, le mois prochain, nous devrions pouvoir tester **Prebistorik**, un jeu "à la Rick Dangerous" vous mettant dans le peau d'un homme préhistorique. Admirez les photos!



ÉVASION ENTRE EN GUERRE
Évasion, c'est le nom d'une nouvelle compagnie française dont le premier produit, **Pepper Street**, devrait sortir sous peu sur **Amiga** et **ST**, puis sur **PC** à la rentrée. Il s'agit d'un wargame se jouant sur un véritable plateau, mais dont la partie se fait par ordinateur. Voici les premiers trucs de la version **PC** **McGraw**, mais nous vous en dirons plus d'ici le mois prochain!

HEWSON REDEMARRÉ
Nous l'aurons compris avec notre preview de **Nebulus 2**, **Hewson** revient en force sur le marché en proposant de nouveaux jeux originaux réussis. Parmi les projets, on devrait avoir pour avril un shoot'em'up nommé **Rabicon** sur **Amiga** et **ST**.

MILLENNIUM: DES PROJETS DÉMENTIS!
Millennium est décidément une compagnie avec laquelle il faudra compter, car son prochain jeu sera très souvent de bonne qualité, mais elle nous sort régulièrement des hits, comme **James Bond**. Parmi les projets à venir, notons **Tentacle**, présenté en rubrique previews, **Shogun**, un jeu d'arcade/aventure, **Strike Command**, la suite de **ThunderStrike**, **Robin Hood**, un jeu à la **Populous** basé sur **Robin des Bois**, et dont le système de jeu s'annonce révolutionnaire, **Cybernetics**, un jeu de stratégie ou encore **Robocod**, la suite de **James Pond**. Cette fois-ci, vous jouez un personnage amnésé, mi-robot, combattant des naufrageurs et c'en passe. On vous présente tout plus en détail dans les semaines qui viennent.

DYNAMIX AU COEUR DE LA CHINE
Présenté en previews l'été dernier, **Heart Of China** est un jeu d'aventure de **Dynamix** proposant de somptueux décors en **VGA 256** couleurs. Vous tierez nouveaux décors pour vous faire baver, en attendant la version finale de ce jeu, qui doit sortir ce avril. Incroyable, non?





UNA NUOVA ITALIANO EDITORIA
Idea est un tout nouvel éditeur italien, et après nous avoir proposé **Sword & Galleon**, testé dans ce numéro, il prépare **FI G.P. Circuit** pour Amiga et ST, une simulation de courses de FI visuellement assez complète et dramatique en marin, mais aussi **Dragon Fighter**, un jeu d'arcade/aventure devant sortir en avril sur Amiga.



d'Ultima, Drakken et Dungeon Master. Autant dire que nous suivrons de très près le développement de ce jeu!

ENCORE UN NOUVEAU JEU ANNONCÉ CHEZ US GOLD

La compagnie anglaise n'a rien de plus d'impression des licences de jeux Capcom ou Sega. Après **Final Fight**, **Merces**, **Magic Sword**, **G-Loe**, voici que c'est le très bon **Allen Storm** qui est en convention chez Tiertex. Le jeu, qui d'est autre que la suite futuriste du mythique **Golden Axe**, devrait être disponible pour l'été sur Amiga et ST!

LES LEMMINGS RIVIENNENT!

Psychonosis promet des data-disco comportant des nouveaux tableaux à faire affronter à nos lemmings, qui pourront bien avoir de superbes fonctions. L'on jubile déjà! Plus de détails prochainement...



ATARI PENSE DÉJÀ À VOUS PACKER!

Ils ne sont décidément pas cloches chez Atari, puisque deux packs vont sortir sous peu. Le **520 STE** « Power Pack », vendu au prix de 3200 francs, comprendra 20 jeux classiques, avec des hits comme **Blood Money**, **Batari Warriors**, **Nebulus**, **Outrun**, **Rick Dangerous**, **Xenon**, et j'en oublie. Le **1060 STE** « Atari Bag 2 » pour le prix de 3990 francs comportera des programmes de dessin, musique, apprentissage à l'anglais et à la programmation, traitement de textes et un jeu (**Tenango Ninja Mutant Turtles**, belles D).



PSYGNOSIS JOUE! C'EST POUR LE PRINTEMPS!

À ce moment où vous étiez cette compagnie comme étant la meilleure de l'année passée, nous pouvions découvrir quelques bijoux venus de Liverpool: **Killing Time**, **Show** sur ST sera sorti quand vous lirez ces lignes, et semble sublime. **Awesome ST** est également parfait, et comporte la même présentation que la version Amiga... Il faudra attendre la fin mars pour avoir enfin **Lemmings** sur ST et PC. Nous avons vu la première, et elle s'annonce semblable en tout point à la version Amiga. Enfin, les deux prochaines nouveautés seront **Armour-Geddon**, un jeu dans la lignée de **Battle Command**, mais où vous dirigerez plusieurs véhicules (de type différents), mais surtout **Atomikos**, un jeu de réflexion basé sur la valence des atomes et qui s'annonce très prometteur.

EXPLOREZ LE CYBERSPACE

Si comme nous vous êtes des fans de **Cyberpunk**, vous serez très heureux d'apprendre que le jeu **Cyberpace**, créé par les californiens benoit en version micro, dans un jeu qui devrait prendre le meilleur

58 MINUTES POUR RENAISSANCE

Grandslam, compagnie que l'on avait pensé disparue depuis longtemps, fait soudainement réapparaître avec le très mauvais **Hunt For The Red October**. Cette fois-ci, ils reviennent avec **Die Hard 2**, basé sur la seconde aventure du génial John McClane. Le jeu devrait sortir prochainement sur Amiga et ST.

MINISCAPES PREND LES DROITS DE CAPTAIN PLANET

Vous ne le connaissez pas encore, mais ce héros est le principal personnage d'un dessin animé faisant aujourd'hui un carton aux États-Unis, encore plus que les Tortues Ninja et les Simpsonnais récents! C'est un dessin animé à tendance écolo, et **Miniscap** en a les droits pour les jeux consoles et macros, qui devraient se faire d'ici la fin de l'année.

POWERMONGER RIVIENNENT!

Le soft vedette des 4 d'Or 1990 devrait accroître encore sa notoriété

avec la sortie prochaine de son premier data-disk, basé sur la **Première Guerre mondiale**, et changeant non seulement les graphismes, mais aussi le jeu! Tanks, avions, tranchées et autres nouveautés seront réellement effectués, et l'on pourra ainsi effectuer des bombardements et j'en passe... Plus de détails le mois prochain!

EXCALIBUR! ENFIN

Présent en rubrique previews il y a bien longtemps, **Spirit of Excalibur**, superbe jeu de Virgin Games, devrait sortir en mai-juin sur Amiga, PC et ST. Test complet dans notre prochain numéro!

GREMLIN FRAPPE À NOUVEAU

Depuis Lotus Turbo Esprit Challenge, Gremlin ne propose que des bons jeux, et souvent des hits. Le mois prochain, nous devrions avoir droit à **Super Cars 2**, **Switchblade 2** et **Hero Quest**! Les trois devraient encore exceller, ce qui promet...

ACTIVISION, LE RETOUR

Cette fois-ci, c'est sûr, Activision n'a pas disparu! La compagnie, qui était sur le point de sortir ses meilleurs produits depuis longtemps (voir **Hunter** en previews) a changé de structure en Europe, elle est maintenant sous le contrôle de The Disc Company. Les produits sortiraient donc un peu plus tard qu'à priori initialement, mais seront encore contrepartie entièrement français. On devrait donc avoir pour l'été **Dungeons**, la suite du très remarqué **Millennium 2.2**, **R-Type 2**, **Beast Hunter**, **Conquer**, **Death Or Glory**, dont nous vous avons déjà parlé. On fait le point le mois prochain!



DOMARK PARTOUT

Le mois prochain, nous devrions pouvoir tester **N.A.M.**, mais aussi **Hydra**, et vous présenter **Silud** et **Crashdome** d'après le jeu Tengen du même nom. La compagnie vient également de prendre les

droits de **Ph Fighter**, dont l'adaptation micro devrait être peaufinée, ainsi que **Race Drivin**, qui devrait sortir à la même époque. Enfin, **3D Construction Kit**, utilitaire permettant de faire des jeux en 3D, mais aussi des animations et j'en passe, sera présenté le mois prochain!

VECTOR HAWK: POUR LES FANS DE 3D

Impulse, très jeune compagnie anglaise, proposera le mois prochain un jeu en 3D représentant bien des jeux déjà existants, mais dont la 3D est annoncée superbe. En attendant le test, contentez-vous des photos...



SILMARILS RUTI LE MOUVEMENT!

Ne souhaitant pas être en reste, la société Silmarils compile à son tour et propose un package orienté aventure avec **Targhian**, **Colorado**, **Le Fétiche Maya** et **Sturblade** pour 249 francs. En somme de la qualité et rien que de la qualité pour pas cher!



Toujours pendant 1 mois des primes fantastiques chez ULTIMA

STOP INFO

Micro-informatique & Consoles
SEGA - NEO GEO - NEC - ATARI - COMODORE

ULTIMA TOULOUSE

DES PRIX DÉMENTÉS POUR 1 MOIS DE FOLIE

35 rue du Taur
Place du Capitole
31000 Toulouse
Tél. 62 27 04 37/38

THE NINTENDO POWER

Si vous ne nous croyez pas lorsqu'on vous dit que Nintendo est très puissant aux États-Unis, regardez bien les couvertures qui illustrent cet article. Elles sont les différentes bandes dessinées qui sortent tous les mois de chez Nintendo. Et maintenant, non ?



MARIAGE DE RAISON ?

C'est officiel ! C'est signé ! Broderbund et la Sierra-On-Line fusionnent et ne font plus qu'une seule entité dénommée Sierra Brothers. En effet, les premiers démarquent une vraie division jeux et les seconds une véritable branche professionnelle. Tout les rapproche ? Inutile de vous dire que ce rapprochement les place en première place des éditeurs mondiaux. En ce qui concerne la distribution en Europe, pas de panique, pour l'heure tout reste figé.

À L'HEURE POUR L'ÉTÉ !

Un an après la sortie de la Lynx par Atari, Sega via Virgin nous refait le coup de la console de vacances avec la GameGear, console portable présentée il y a bien longtemps dans Génération 4. Elle devrait être disponible "officiellement" en boutique aux alentours du mois de juin au prix de 990 francs avec un jeu qui reste à définir.

COMPIL, RIJ

Infogrames ne s'en lasse pas ! Compiler semble être pour cette société une seconde nature. En effet, après celles de la période de Noël, voilà qu'elle nous propose les "compils" de printemps avec en premier lieu NRJ 2 comprenant Light Crusader, Mystical, Pinball Magic et Shufflepuck Café de Laurent et Crazy Cars 2 de Titi. Le tout au prix approximatif de 300 francs.

Si cette compilation est certes intéressante, la seconde est sans conteste exceptionnelle, puisqu'elle regroupe Populous d'Electronic Arts et Sim City dans la même boîte pour environ le même prix. Si vous se possédez aussi de ces deux titres, jetez-vous dessus dès sa sortie !

C'EST UN MIRACLE

Miracle, c'est le nom d'un piano électronique et d'un soft d'apprentissage au piano. Visant le grand public, ce lui qui sera commercialisé par Software Toolworks, et donc Mindscape, devrait sortir à la rentrée sur PC et Amiga, il est, paraît-il, révolutionnaire pour les gens désireux de bien jouer du piano rapidement. Pas de version ST associée pour le moment.



LE TRADESHOW, C'EST POUR RIENTOT

L'Europe Computer Trade Show se tiendra du 14 au 16 avril à Londres, ce qui veut dire que le mois prochain, vous devriez avoir non seulement des tonnes de tests micros, mais surtout beaucoup de news et des previews exclusives !



DU NOUVEAU CHEZ COKTEL VISION !

Dorénavant, la distribution d'Electronic Zoo est assurée par la société Coktel Vision, c'est ainsi que nos verres très vite Bio Fantoms, présenté dans le dernier numéro de Génération 4. D'autre part, Coktel Vision sous le label Tomiawak prépare une version compact disque d'E.S.S. destinée aux CDTV, aux CD-Rom PC et CDI. D'autres projets devraient d'ailleurs rapidement voir le jour sur CD !



SUPER FAMICOM EN TÊTE !

Aujourd'hui, le marché des consoles 16 bits (ou assimilées) est en pleine progression au Japon, la Super Famicom, dernière en date, se place en tête des ventes. En effet, au 23 janvier 91, la CoregraX a été déclinée (alors que ses chiffres étaient pourtant à la baisse) de la première marche du podium, c'est-à-dire de très près, mais suffisamment pour donner également le leader-ship sur ce secteur à Nintendo. La Megadrive, quant à elle, suit le mouvement mais se retrouve reléguée loin derrière (heureusement moins de ventes que ses concurrents). Attendez quelques mois et surtout la réplique annoncée de Nec de pousser le développement des jeux SuperGraX ainsi que la qualité des jeux CoregraX en utilisant beaucoup plus le CD-Rom notamment.

DÉMOCRATISATION DE LA NEO-GEO ?

Des baisses de prix sont annoncées pour la console SNK, de même pour les jeux. Ces nouveaux tarifs devraient intervenir au mois d'avril. Ainsi la Neo-Geo se trouverait à 2990 francs et les cartouches oscilleraient entre 990 francs et 1940 francs. Même si le monde de la Neo-Geo n'est toujours pas abordable par la grande majorité d'entre nous, c'est un excellent début !

UMI SOFT AUSSI !

Allons-y, c'est parti pour quatre compils ! Tout d'abord 'Les Quatre Micros' comprenant Lesons To Kill, After the War, Savage et Vive et Laissez Mourir pour

ST et Amiga au prix de 259 francs. Ensuite, Festival pour Amiga et ST comportant Great Contris, Trivial Pursuit, Super Wonderboy, l'7 et Action Fighter. Sur PC, cette compilation renferme Stuart Car Racer, Chuck Venger, Trivial Pursuit, Charlie Chaplin et Saboteur 2. Le prix en revendre est unique et s'élève à 299 francs. Le suivant s'adresse aux possesseurs d'Amiga et ST, se nomme Les Astuces et groupe Superwonderboy, Twin World, Puffy's Saga, Sir Fred et Tetris, cela vaut 990 francs. Quant à la dernière, Asphalt Hurban, comportant Lombard Rally, Ferrari F1, Stuart Car Racer et Chicago 90, elle est exclusivement réservée aux possesseurs de PC et coûte toujours 990 francs. Petite précision, sur la version 3.25 de cette compilation, Chicago 90 est complété par Test Drive.

LA NEO-GEO ACCROCHÉE L'ARCADE

Aucun doute, la console Neo-Geo est véritablement une tête d'icône. La confirmation nous vient du magazine 'L'Automatique', revue professionnelle spécialisée dans les jeux vidéo d'arcade, dans lequel on retrouve, dans le classement par votes de février 91, les productions Neo-Geo mentionnées cinq fois parmi les meilleurs jeux d'arcade. Les cinq titres sont dans un ordre décroissant : Ninja Combat, Cyberball, Super Spy, Riding Hero et Baseball Stars. Nul doute qu'il s'agit là du domaine de prédilection de cette console.

SIM CITY SUR CDTV DOMINE !

La sortie de Sim City sur CDTV pourrait presque se faire avant la sortie de la machine, puisque le produit est pratiquement terminé. Les améliorations sont notables, avec enfin un scrolling digne d'un Amiga, un mode zoom, des villes supplémentaires, des pages d'informations beaucoup plus complètes et beaucoup plus lisibles, des aides, des musiques et bruitages de qualité audio, et surtout le jeu en plusieurs langues. Bien sûr, tout le programme est géré par la télécommande.



INFOGRAPHES SUR TOUS LES FRONTS

Le marché des consoles entraîne désormais beaucoup d'infographes, ce qui explique le foisonnement de projets du côté de Lyon. Dans l'ordre, sachez que Pop Up et un jeu du type Sorbique (ou un 3D isométrique) sont prévus sur Gameboy pour le fin d'année. Passons ensuite à la GameGear sur laquelle devrait sortir Skewek (sans doute au mois d'avril) et un jeu de tennis (pas de date). À noter que Skewek est également annoncé sur la CoregraX pour le mois de juin. La Megadrive n'est pas en reste et devrait accueillir dans un avenir plus ou moins lointain Metal Masters revu et corrigé, c'est-à-dire avec des sprites étonnantes occupant près des trois-quarts de l'écran. Enfin, Infogrames développe aussi sur Super Famicom avec Drakhen dont la sortie est prévue en avril et Full Metal Planète. Pour ce dernier titre, Infogrames garde les droits de distribution aux U.S.A. et en Europe.

Attention, même si ces infos sont quasi certaines, il convient bien sûr de les prendre avec circonspection, les Japonais sont si susceptibles...

BAISSE DE PRIX CHEZ LES CONSOLES NEC

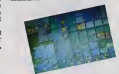
Sodipng annonce des baisses de prix significatives sur toute la gamme des consoles Nec. Ainsi la CoregraX passe sous la barre fatidique des 1000 francs et on compte plus que 990 francs avec un jeu. Autre formule concernant la CoregraX : le package CoregraX + un jeu + 2 manettes + 1 adaptateur cinq joueurs est vendu 1290 francs. Dans le haut de gamme, la SupergraX baisse également et se retrouve à 1990 francs avec un jeu.

PÉRIPHÉRIQUES POUR CONSOLE NEC ? L'ANNÉE SIÈGE RICHIE !

Pour tous les accros du joystick, une bonne nouvelle : les périphériques pour console Nec, uniquement disponibles au Japon pour l'instant, devraient être importés prochainement par Sodipng en France. Dans un premier temps, deux nouveaux joysticks, avec notamment le dernier né de la société Nec. Avec... D'autre part, le célèbre Power Console comportant un manche à balai, un volant de vol, et permettant d'y loger la console SuperGraX devrait également arriver sur notre territoire. Pas de prix annoncé.

DES DATES CHEZ LORICIEL

Les premiers jeux Loricel sur consoles devraient sortir à la rentrée 91, le premier étant Superseigneur pour la Megadrive et sera le tour de Tennis Cap sur CoregraX et de Punks Kick Boxing toujours sur CoregraX. Ces deux titres sont prévus pour le mois de novembre au Japon et en U.S.A. À noter que la sortie en France devrait être pratiquement simultanée.



KICK OFF 2 FOIS!

Après le concours organisé par Titus en collaboration avec la revue l'année dernière, un second concours d'ouverture nationale, parrainé par la société Commodore France et organisé par Nyréal 2, s'est tenu à Casamitres le 23 février dernier. Réunissant des participants de toutes régions (des Pyrénées étaient présents), ce concours s'articulait sous forme de poules éliminatoires d'une première temps, puis comme un véritable championnat par la suite. Après de multiples rencontres disputées, la croûte loi du sport désigna deux finalistes, Christian Piles et Olivier Vilaythou, qui reprirent la main au joystick pour leur dernier match, la finale, d'une durée totale de 20 minutes. La victoire, sur le score de 5-3 revint à Christian Piles qui repartit avec un Amiga 500. Pour leur part, les trois autres demi-finalistes se sont vu offrir chacun une Megadrive. Devant le succès remporté par cette édition, Nyréal 2 souhaite renouveler l'opération l'an prochain. Ce ne sont pas les participants qui s'en plaindront, certains s'entraînant déjà pour une revanche.



Ne pas oublier la partie photo de la poule et sa Mégadrive démontée à la page

PUZZLE GAMES...

Après Time Race et Quadrel, Loriciel propose un troisième logiciel du genre réflexion avec *Booly*. Le principe est simple, devant vous se trouve un fond sur lequel deux séries de pièces de couleurs différentes (bleues ou grises) sont placées. Il s'agit de reconstituer certaines pièces et donc en changeant leur couleur, d'uniformiser la couleur de toutes les pièces avant la fin du temps limite bien sûr. Le nombre des tableaux est conséquent, puisqu'il s'élève à plus de 100. A noter encore qu'il est possible de jouer jusqu'à quatre et de choisir l'animation sonore. Tout normalement le mois prochain!

Dans la famille puzzle Game chez Loriciel, je voudrais *Guardians*! Désolé, il n'est pas encore fini mais prévu pour le mois de mai. L'objet du jeu est de reconstruire le mur du cube se trouvant en face de vous à l'aide de briques de couleur. Le jeu sans laisser échapper les boules (de 1 à 3) au déplaçant et rebondissant dans ce volume. Au début de la partie, le joueur a le choix entre cinq familles de maîtres gardiens possédant leurs caractéristiques propres. N'ayant pas vu le jeu, on ne peut pas vous en dire plus. Rendez-vous le mois prochain pour une preview.

INCROYABLE... MAIS VRAI!

En attendant la sortie de *Vroom*, toujours prévue fin-juillet, la société Lankhor nous propose un shoot'em up nommé *Out Zone*. Le scénario est simple, guider un vaisseau de détresse en dehors d'une zone infestée d'ennemis, et ce lors de 28 missions. Techniquement le jeu promet beaucoup avec un scrolling d'une grande fluidité, 50 images/seconde même sur ST, et devrait sortir en juin sur ST et Amiga.



OXYGEN

SEX,
DRUGS
& CORBEN

PTILUC: CETTE ANNÉE
ON VA BOUFFER DU
RAT

YOKO TSUNO, MAJEURE ET VACCINÉE, 16 ALBUMS SPECIAL TINY TOONS HEAVY
METAL: LE CROC NOUVEAU EDWARD SCISSORHANDS: TIM BURTON INCISIFI
INTERVIEW D'AXLE MUNSHINE RIEN SUR ROGER SWINDELS DIAVOLO, BIENTOT LA FIN



Comme j'ai aimé
être placé
par toi!



INFOS BD

DES ILLUSTRATEURS A PARIS



LOUSTAL / Le gigolo-Lot n° 189

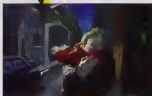


TARDI / Uranus-Lot n° 197

Bou, on n'est pas là pour rigoler, c'est pas souvent qu'on a des infos de cette dimension-là, alors soyez très, très attentifs : Le samedi 8 avril 91 à 14h15 aura lieu une vente aux enchères extraordinaires des meilleurs dessinateurs de la planète à l'Esplanade Drouot.

Vous trouverez, les planches vendues sont superbes ; une occasion à ne pas manquer pour acheter les trésors de vos idoles. Moi j'y vais ! Génération 4 aussi, tant pis pour les grimés.

Vous trouverez entre autres des planches de Cabanes, Annie Goetzinger, Loustal, Marguerite, Mézières, Moebius, Pili, Ségur, Tardi, Jean Passe et Démyeux.



CABANES / La rue-Lot n° 220

MILLER'S CROSSING

triques-puzzles aussi obscures que toulées, il a inventé des personnages auxquels il a prêté des motivations et des relations complexes et subtils.

Malgré la densité et la noirceur du script, Joel et Ethan Cohen ont su donner au film une fluidité et une limpidité incroyables. La mise en scène magistrale et d'une très grande richesse y joue pour beaucoup, avec un montage dynamique et efficace, un fondu-enchaînement de cadrages parfois très exotiques, une caméra très souple... Il faut saluer aussi le remarquable travail du directeur de la photo qui baigne les très beaux décors dans des lumières et des teintes superbes.

Autre point fort : les dialogues bourrés d'humour. Il faut dire ici que le texte est magistralement interprété par une distribution fabuleuse, du plus grand au plus petit rôle. Gabriel Byrne (*Excalibur*, *La Forteresse Noire*, *Godric*...) nous offre un héros mélancolique et calculateur à souhait, qui tire son épingle du jeu avec brio. Albert Finney (*Dashliet*, *Wolfen*, *Looker*, etc.) nous campe un gros cold brand d'amour épatant, qui reste tout de même le roi de la Thomson quand on l'agresse (le scène est grandiose !). Les personnages de Bernie, Eddie le Danois, Johnny Casper, Verna... sont absolument super : un vrai régal !

La carrière de Joel et Ethan Cohen prend la tournure d'un pacte de poker, comme on en voit au cinéma : ils tirent des coups de plus en plus gros et perdent... et ils gagnent ! Car avec une histoire originale, un casting exceptionnel, une mise en scène fabuleuse et une bonne dose d'humour, c'est un véritable corré d'as qu'ils viennent d'abattre sur le tapis. De attend tous avec impatience la prochaine descente d'où sortira, on en est sûr... une quinzaine, on l'espère !

KMT



CINÉMA

Les frères Cohen ont plus d'un tour dans leur sac et plus d'un genre à leur répertoire. Après avoir exploré le polar avec *Sang pour sang*, la comédie barbaque avec *Arizona Junior*, ils récidivent en visitant l'un des plus vieux et plus riches genres du cinéma américain, le film de gangsters, avec *Miller's Crossing*. Ce n'était pas évident de faire original face aux maîtres du genre déjà dans les annales : *Le parrain*, *Scarface*, *Les incorruptibles*... pour ne citer que les plus récents. Et pourtant en voici un de plus, complètement différent, digne d'entrer dans la légende.

On n'est plus dans l'univers fastueux des parrains ou vertueux des incorruptibles, avec des flots d'un côté et des Méchabos de l'autre, mais dans le "quotidien" d'une cité encompasée (Ethan et Joel Cohen nous replongent en pleine prohibition, dans l'Amérique corrompue du jeu, de l'alcool et du racket où règnent caids, bookmakers et bouffiers, celle de la Thomson qui remue. Le héros Tom Reagan (Gabriel Byrne) y occupe une place privilégiée : il est le bras droit, ami et conseiller du caid de la cité, l'Irlandais Leo. Il aurait pu se couler une vie pépère...

s'il n'avait pas aussi allègrement de ses deux passions, le jeu et l'alcool, s'il ne s'était accouplé avec Verna, la seule dont Leo s'est estimé comme un gosse, si Bernie Bernbaum, le jeune frère de Verna et protégé de Leo, n'avait pas cherché à rouler l'autre gosselin de la ville, l'Italien Johnny Casper, si celui-ci s'était montré un peu moins à cheval sur les questions d'éthique et de morale !...

Le scénario est à l'image de l'univers hamnettien, dont les frères Cohen se sont inspirés (lire *La Moisson Rouge*, de *Dashliet Hammett*) : "Hammett s'est magistralement servi de la littérature policière. Il ne s'est pas contenté d'élaborer des in-

EDWARD AUX MAINS D'ARGENT

Il était une fois... C'est sur cette phrase magique que pourrait commencer le dernier film de Tim Burton, *Edward aux mains d'argent*. Pour son quatrième long métrage, l'auteur de *Pee Wee*, *Beetlejuice* et *Batman* nous offre une sorte de conte moderne satirique où se mêlent, "à la Burton", réalité et fantastique.

Edward Scissorhands (qui est le titre du film en VO), notre héros, est un mec pas tout à fait comme les autres. Avec des cheveux lustrés, un teint blafard, un comportement baillonnant (tout béré de cœur), plutôt beau gosse, il a une allure physique "normalement branchée", à un détail près: des *maines en acier* avec des lames et des ciseaux de métal en guise de doigts!! En fait, Edward n'est pas vraiment un être humain, mais la pure création d'un inventeur de génie (Vincent Price), mort avant d'avoir eu le temps de lui greffer des mains. "Orphelin", il est resté dans l'immense demeure de son créateur qui, isolée à l'écart, surplombe une petite banlieue pavillonnaire tranquille. Nul ne connaît son existence jusqu'au jour où Peg Boggs (Dianne Wiest),

"ambassadrice des produits Avon" (ça paraît, sonne à sa porte, le découvre et, mère poule dans l'âme, décide de l'installer chez elle. Les Boggs habitent la zone résidentielle construite au pied de la propriété du "père" d'Edward. C'est le type de banlieue où tous les hommes percutent au travail toute la journée, où les mômes sont tous à l'école et où les femmes au foyer s'ennuient royalement. L'arrivée d'Edward va évidemment bouleverser l'ordre de cette petite ville où il ne se passe jamais rien...

Edward aux mains d'argent n'est pas un conte de fée, du moins dans le sens classique ou Disneyesque du terme. C'est un conte moderne: "Dans *Edward Scissorhands*, mon propos est de prendre des thèmes de contes de fée, déclare Tim Burton, et de les rendre plus contemporains. J'espère avoir un peu plus rassuré et bien qui existe entre la vie réelle et le conte de fée."

Edward apparaît un peu comme la version moderne de la créature de Frankenstein auquel on ne manque pas de penser en voyant le personnage interprété par Vincent Price. Être humain imaginé, si est le lien entre la réalité quotidienne d'une banlieue américaine et l'univers fantastique et dédramatisé de Tim Burton. Cette confrontation est notamment présente dans l'environnement des personnages: la gigantesque demeure gothique de l'inventeur construite de façon inquiétante avec le totalisme de pavillons très kitsch qu'elle surplombe. Les décors rappellent beaucoup ceux de *Batman* et de *Beetlejuice*: le maître gigantesque d'un blouté très sombre à l'arrière-plan, plein d'objets étranges, fait penser à celui de Bruce "Batman" Wayne; la ville, aux couleurs pastel, évoque celle de "Beetlejuice". Je tire mon chapeau au chef déco Bo Welch (à qui on doit déjà les nombreux décors de *Beetlejuice*, La



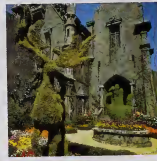
Couleur Pourpre, *Génération perdue*...) pour le super travail qu'il a effectué sur ce film. Pour la demeure de l'inventeur, il a conçu une façade de presque trois mètres de haut ainsi qu'une réplique miniature placée dans une boule de verre pleine d'eau sapeuse (NDLR: celui qui comprend à la droû de nous écrire, un plin sur papier millimétré n'est pas de retour!)

Pour interpréter le rôle d'Edward, Tim Burton a porté son choix sur un des tous derniers nouveaux chéris du public américain: Johnny Depp, porté aux nues par le feuilleton *21 Jump Street* et qu'on a pu voir récemment au cinéma avec le drame film de John Waters, *Cry Baby*. C'était un pari codé mais qu'il a largement gagné. Dans *Edward aux mains d'argent*, l'acteur est tout simplement "super": il vole la vedette à tout le monde. En fait, ça se

voit quasiment que lui malgré une flopée d'acteurs et actrices remarquables: Dianne Wiest (*Hannah* et ses sœurs, *Radio Days*, *Génération Perdue*, *Goodbye*...), le GRAND Vincent Price, Anthony Michael Hall (inoubliable dans *Breakfast Club*), Winona Ryder (la jeune suicidaire de *Beetlejuice*), puis groupe de Dons "Bury Lee Lewis" Quand dans *Great Balls of Fire*, Kathy Baker que nous campé un génial vamp de banlieusarde, etc.

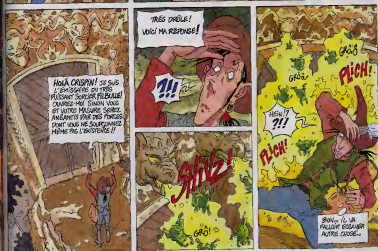
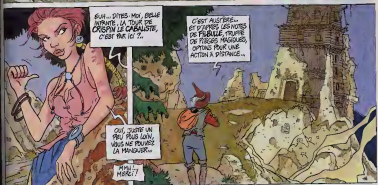
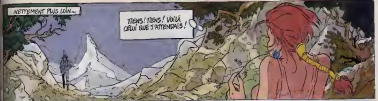
Après les succès respectables de *Beetlejuice* (cinquité la suite... après *Batman 2*) et démostré de *Batman*, tout le monde attendait Tim Burton au tournant pour ce nouveau long métrage. Avec *Edward*, il vient de passer le cap sans le malin. Le scénario est original, drôle et décapant quand il le faut, l'histoire n'est pas gnan gnan (ce nous a égaré le traditionnel, diabolique et ennuyeux happy end des contes de fée), les acteurs sont excellents, la mise en scène aussi. On en ressort désemparé, un sourire aux lèvres: celle d'un adulte qui croit et croira toujours au Merveilleux, au Fantastique... à l'Incroyable!

KMT



DIABOLO

Avant d'être opéré à l'hôpital du Monde médical et à ses chirurgistes en folie, c'est un malin exploit. Mais n'avez-vous que des excès sur le crâne, c'est déjà plus moins-reux pour vous. Mais, D'ailleurs, Serait-il un jour à une femme le malheur ? Assurément non, car ses talents bien-tyres ne vont pas tarder à vous prouver leur pluralité... D'ailleurs, plus que vous venir un jour à la suite d'elle capable de débiter ses valeurs conçues à la





QUELLE INÉVITABLE
DOMMAGE QUE
CE SOIT EN TURE
PÉRIE...

... HMM!
CE TUREAU
EST TRÈS
SÉRIE!



OYEZ! OYEZ! MOI,
ELISABETH LE MAR, SUIS
VENU DU FOND DE LA
LANDE DU LONG JEU-JOU
POUR EXAMINER MES
ARCHIVES SACRÉES AVEC
LE RÉPUTÉ CONJURATEUR
CRISPIN!



ACQUIESCEZ-MOI AVEC
TOUTE LA DÉTERMINATION
QUI MÉRITE D'ÊTRE
VOUS CONNAÎTRES
LES MYSTÈRES
DE MA DOCTRINE
ESOTÉRIQUE!

PRÉTENTEZ UN
INSTANT! S'ÉCHAPPÉ
UNE POINTE DE PAIN-
TOURTES ET JE VIENS
VOUS GUIDER...



BIENVEN...
MAIS IL N'Y A
PERSONNE!



SA VIGILANCE EST
PRÉTOURNE! VITE,
ESCALADONS LE PÂLE
SUD!



ENCORE
UN EFFORT!!
HOMPPP!



HELA!!
VOUS CROYEZ QUE
JE NE VOUS AI PAS
VU? QU'ESSAYEZ-
VOUS DONC DE
FAIRE??



!!!

... MAIS...
VOUS N'ÊTES
PAS EN BAS??



DESCENDEZ DE LÀ!
VOUS VIOLÉZ UNE
PROFANE PROIE!

L'ACHÈVE MA TOUR
SUR LE CAMPION
S'ACTIVÉ MÂS
CONTRE-SORTS!!

MAIS JE VOUS PRÉCISE,
VOUS VÊTES AUTRE
QUE L'ORDRE DE MONTE
VIGILÉ. PÂDERNE
DE FLEURÉ!



AH! ARRÊTEZ!
JE SUIS D'AILLÉUR
BON DROIT! VOUS
DEVÉZ FAIRE VOS
DETTES! AINSI!

BÔM!



CRAC!

HA! HA! HA!

NOH!

AAAAA
PLOAF!

HE! HE!
BARNULPH! TÂCHE!
TON D'IVER EST SÉRIÉ!



!!!



GRÂOORK!

ANG!



CLONG!

SURTOUCH!

QU'EST-CE QUE JE
DROIS... CE PÂINÉ
GÂRDON N'Y A PAS
DES CHÂNGE...
HE! HE!



VOUS SEMBLEZ
PARER,
CHER TALEXON!

HUM... OUI, UNE
PÊCHE DE PLUS, JE ME
REVIENS À LA MÉDIOCRITÉ
MORALE DE MES
CONTEMPORAINS...



IL NE FAUT JAMAIS DÉSOS-
PÉRER / PRUÇ ÉTRE GÂRÉ SI
JE VOUS ACCOMPAGNE...
MIN PRÉSENCE À VOS CÔTÉS
POURRAIT S'AUTER
BÉNÉFIQUE...



GUIPS!



VOTRE AUTRUCHE ME DUCHE /
TOUTEVOIS, CETTE MISSION M'A
BTE CONFIE PERSONNELLE-
MENT, ET SE...

OUI, JE COMPRENDS/ASSI,
MIN, KINELLE LA REMAR-
QUABLE, JE ME CONTRAI-
RAI DE VOUS APPORTER UN
DÉSERT SOUTIEN MORAL...



JE NE COMPRENDS QU'À
DEMI, NOT VOS INTENTIONS,
MAIS DÂT-TE DRS À PRÉSENT
POURCOURIR LA PÊTE D'UN
MANTOEN AUTRUCHE
NORME SUPERSTICE!



IL M'S S'INTERROGE
MÊME PLUS À MAIN GUEÏR!
C'EST LOUÏE!
IMPOSSIBLE QU'IL SOIT
AUSSI NÂTIF??



DE SUPERSTICE A PRIS
LA FORME D'UN FACÉTIEN
POUR VIVRE AU CALME
DANS LA FORÊT DES
PALOTS ROUGES...
À QUOI PEUT BIEN RES-
SEMBLER UN FACÉTIEN!



Il sont petits et gentils, un peu hargneux aussi, et l'heure enfin est arrivée d'évoquer votre télé. Ils s'amuse, ils font rire, la ceosure ils la font fuir, les aventures des Tiny Toons sont là pour vous faire rire. Voilà leur monde, c'est le pays A.C.M.E., pays qui doit sa renommée aux dessins animés.

Si le script est refusé, il va falloir tout changer. Les aventures des Tiny Toons vont commencer. Joyeux et dégoûtés, c'est Babs et Buster Bunny. Montana plein en sa, Elmyra les agace. Y'a Hamton et Plucky, Dizzy le louf gribit, P'tit Minet le chéri et Gogo sans soucis. A la Locoiversité A.C.M.E., les Toons sont diplômés et leurs profs faisaient rire déjà dès 1933. Ils sont petits et gentils, et un petit peu hargneux aussi. - Les Tiny Toons vont inviter vous et vos amis... La chanson est finie..."

Sur une musique lumineuse débordant une foule de Toons, pour chanter la présentation de l'univers le plus allusif et le mieux animé du moment: celui des Tiny Toons. Quand vous saurez que l'auteur s'appelle Spielberg, docteur perfectionniste, vous saurez une merveille saine du niveau et de la qualité de l'émission. Mais comment en est-il arrivé là?



Flash-back, 1987. Aux U.S.A. les dessins animés qui passeront l'après-midi sont en dessous de tout. Animation poussive, rediffusion à outrance, les gamins n'ont même plus envie de regarder la télé (et investissent à juste titre dans les consoles...). A crans d'écotes, Hollywood et la télé décident de faire du neuf avec du vieux, et de rajouter d'une trentaine d'années tous leurs héros un peu rassis et trop rediffusés. Débarquent alors les Muppets Bashers, les bébés Pétarolux, Popeye et fils, l'Agence Toutou Risque (alias Scooby-Doo) et les bébés Préniches Roses.

A la télé, tout dans les séries, une version pouce de leurs aînés. Sur des scénarios dilués ou des parodies de films et feuilletons, les studios défilent des personnages qui vont faire la fortune des marchands de pechès. L'animation reste très simplifiée par manque de temps et d'argent, la musique râblée, et le produit final sans grand intérêt.

Au même moment, l'empire Disney s'indigne à la télé et décide la création d'émissions clés en main. Des dessins animés nouveaux d'une demi-heure sont créés. La Bande à Bonnes (Ducktales), les Gnomes (Nouveaux pleins de bon sentiments), l'avocat Tic et Tac, Les Rangers de risque et Tale Spin (Looping, inédit en France, où Belco pilote un hydravion, et Shere Khan, tigre médioso de la pire espèce).

Disney prouvant que la qualité pouvait exister même pour les gamins l'après-midi, les autres studios chahutés de télé, blessés dans leur amour-propre cathodique, décident de relever le défi. Terry





Scoté, président de la Warner Bros, veut relancer le département animation en conservant les personnages des Looney Tunes, succès des cinquante dernières années, et en sacrifiant à la mode junior.

Après avoir contacté Amblin et Steven Spielberg pour un projet grand écran, ils décidèrent d'écarter Looneyville. De nouveaux personnages viendraient y prendre des cours de gags et cascades, leurs professeurs étant les personnages classiques, de Sam le Pisto à Grose Minet en passant par Elmer. Après deux ans de recherches, ils adoptèrent l'idée pour le petit écran.

Début 1989, un studio d'une centaine de personnes est monté, comprenant les meilleurs animateurs, "storyboarders", scénaristes et dialoguistes. Trois mois sont consacrés à la préparation de la série et au développement de ses nouveaux concepts. Comment conserver les aspects des grands classiques inégalables, tout en les adaptant à une série moderne et actuelle, intéressant aussi bien les gémis que les adultes, fans de la première heure?

Par souci de préservation (lire: purisme absolu), les producteurs bannissent toute violence gratuite, pourtant base des classiques poursuivis entre Bugs Bunny et Elmer... Ils ne conservent en fait que les enclaves et la dynamique, et évitent ce que se trouve dans une maison, à savoir allumettes, couteaux, fusils... Mais quand on voit tout ce que McFlyver fait avec un croissant sauté!

Pour les adultes, des clips d'œil et des références au second degré, comme une séquence de double digne de Psychose, ou encore une satire de la Roue de la fortune.

Mais le mot d'ordre est la qualité. Puisque Spielberg a accepté de coproduire et de

figurer au générique, la série finalisée doit être parfaite. De l'écriture à la distribution et à la diffusion sur les différents chaînes, il va tout contrôler, au despoir ne s'arrêter que si quelque chose lui déplaît, il suffit de tout recommencer.

Le prix à la minute est difficile à chiffrer, mais l'industrie finale sera de 25 millions de dollars pour 65 épisodes d'environ 30 minutes! En voulant faire aussi bien qu'un cinéma, le produit étant de très bonne qualité, il interdit néanmoins aux animateurs les gros plans évitant les décors et les surplus d'animation, et recommande fortement les plongées, plans par-dessus l'événement et vues aériennes, cadrages impossibles à bien réaliser au cinéma...

Spielberg et son équipe ayant compris qu'il fallait payer pour avoir de la qualité, ne s'en sont pas privés: son chiffre d'affaire de dessins par seconde, augmenté (20 pour 24 images/seconde au lieu de 10 en moyenne), nouvelle technique d'enregistrement et stockage conservent les bandes originales plus de 100 ans (évident ainsi le sort réservé aux premiers dessins animés de la Warner).

Une musique originale, composée pour chaque épisode, est jouée par un orchestre de 35 instruments. Un casting national, auditions plus de 1200 acteurs au trois mois, sélectionne une dizaine de personnes pour les voix des personnages. Mel Blanc dans les années 50 faisait seul les voix de tous les personnages!

Mais comment foot-ils? Ben... Le travail de production et de réalisation de Tiny Toon commence toujours par une idée, générale de préférence. Les scénaristes développent cette idée, la mettent en forme, et selon sa valeur en font un épisode entier, ou trois segments qui composeront un autre épisode.



Une fois sur cinq cela se passe à Looneyville pour montrer les grandes stars et jouer sur le conflit des générations. Les story-boarders découpent en une multitude de cases et de plans l'épisode pendant que les dialoguistes peaufinent les textes.

Une fois l'idée et le scénario approuvés par qui vous savez, les textes sont enregistrés. C'est assez drôle de voir des acteurs sans aucun support visuel jouer la scène et se transformer tout à coup en diable ou en Elmyra. Un vrai retour à l'âge d'or des feuilletons. Quand les voix sont enregistrées et mixées, les bandes sont passées au département animation pour travailler les personnages et les décors. Ils réalisent un premier test, une animation grossière où les personnages ne sont encore qu'un canyao à papier, pour voir si leurs mouvements et leurs attitudes sont correctes. Pour animer, relire et colorier tout cela?

Warner travaille avec pas moins de cinq sous-traitants aux quatre coins du monde, Japon, Corée, Taiwan et Canada. Il faut compter en tout 34 semaines pour chaque épisode, dont 14 semaines de travail en préproduction et 14 autres semaines d'animation pure à l'étranger. Tout est contrôlé, vérifié, corrigé, du début à la fin.

Néanmoins, même un œil non averti peut repérer les épisodes moins bien animés ou les personnages moins bien dessinés venant de Corée.

La copie montée et achevée, les musiciens entrent en studio et, en regardant les images, vont créer une musique originale pour chaque épisode.

Et les personnages alors? Loins d'être de pâles copies ou de molles parodies, chacun a sa propre identité. Un teenager qui sait se démarquer de ses illustres modèles tout en gardant un air de famille. Plus de vingt personnages réguliers traitent toutes les semaines dans les coulisses de Looneyville.

Nos héros sont donc Buster et Babs Bunny (n'ayant toujours aucun lien de parenté). Casse-cou et cœur d'or, Buster entraîne toujours ses amis dans les plus folles aventures, poussé il est vrai par Babs, qui ferait n'importe quoi pour faire rire ses copains en classe, et qui possède pour cela d'excellents

deux d'imitation.

Hampton est un petit cochon timide manique de la propreté et du déjeuner; Plucky Duck est à la hauteur de son nom, réfré, bagarreur et de mauvaise foi; Elmyra est une très, très gentille petite fille adorant les animaux au point de les caresser pour le vie dans de petites cages pour mieux leur faire des bismes et des câlins; activement recrutée par la SPA, elle est même arrivée à bout du pauvre Daffy (la star du feuilleton), le digne rejeton du diable de Tazmanie, le bouffé tout, à tel point que lui et son grand frère vont bientôt avoir les boucares de leur propre série télé, et qu'ils ornent déjà tous les T-shirts et les pyjamas de jouets aux U.S.A. La Tazmanie est là!

Montana Max est le petit garçon le plus riche de l'école, et il achète ses amis de peur de ne pas être aimé. Une crampule en culotte courroucée... Encore plein d'autres personnages attachants peuplent le pays A.C.M.E. À vous maintenant de les découvrir, dans les samedis tous les samedis dans Decode Pas Bunny, vers 18 h 30, en clair et sans découper!

L. FOX



Les illustrations sont de Charles et Peter Webb (Warner Bros 1989).



Richard Vance Corben, auteur américain né en 1939, est certainement l'un des meilleurs dessinateurs de cet univers et du reste. Pour les amateurs d'espace-temps, il commence sa carrière en 1963 à la Calvin Production, boîte d'animation, exécutant des tâches sans gloire ni passion; telle le veut la légende. Plus tard, bien plus tard, le temps que le jeune Richard perde ses illusions de long métrage, un monde turbulent rempli de gloires éphémères et de galères plus persistantes, celui des fanzines lui ouvre son giron qu'il a opulente mais fort peu rémunérateur; la vie est ainsi faite. Pendant cette période il rencontrera non seulement la femme de sa vie, Donna, mais aussi le scénariste Jan Strnad (avec lequel il réalisera entre autres *Les mille et une nuits*) et bien d'autres humanistes. La presse underground à son tour lui ouvre ses portes, expérience euphorisante s'il en est. Le début de la gloire? Disons surtout de la création de *Rowlf*. Les années 70, ou la grande époque de la chimie au service de l'homme, napalm, LSD et substances sucrées en abondance, voient le talent de Rich reconnu, ou plus exactement apprécié.



C'est ainsi que celui-ci commence à livrer de nombreux récits aux magazines du groupe Warren dont nous ne ferons pas l'énumération. L'avenir se poursuivra en France avec la publication de récits complétés par le regrettable *Métal Hurlant* et les éditions Comics USA, toujours vivantes et actives. Corben ne bénéficie sans doute pas de la reconnaissance que son immense talent mérite, et ceci pour des raisons inexplicables. Car imaginez-vous que Corben est le maître incontesté de la volupé; sensualité, sexe, hallucinations et violence sont des mots bien dérisoires pour qualifier son œuvre dont l'humanité des protagonistes est stupéfiante de réalité. Ne parlons pas de sa maîtrise technique de l'«aéro» qui fait de ses décors des paysages fantastiques et hallucinatoires. D'ailleurs laquelle se domine-t-il pas, ou se le demande; son noir et blanc est quasiment aussi étrange et possédé que la couleur. Corben est un magicien dont les créatures fascinatrices et troublantes n'existent que pour nous faire rêver et pénétrer de façon équivoque des mondes (ne hé hé !) pas forcément meilleurs que notre bonhomme de paille. La vie se devient qu'un pâle reflet d'une réalité sans âme devant les récits où la moiteur et l'hyper-violence de ses sautillances remplacent tous les climats et insipides histoires dont on nous abreuve.

Corben quand tu nous tiens !
Les éditions Comics USA rééditent pour notre plus grand bonheur la Saga de Den,

mercenaire devant l'éternel dont la quête d'absolu se poursuit aux côtés de la plantureuse Kath, défilé des vœux et du palais (pour les plus imaginatifs d'entre vous). Davis Ellis Norman continue sa folle épopée dont le scénario est un mélange d'érotisme, de contes des Mille et une Nuits, d'aventure, de sexe, d'alcool et de délirantes colorées. À se manquer nous aucun prétexte le dernier volume qui clôt cette trilogie. Aux mêmes éditions vous pourrez trouver *Créatures de crève*, collection de courts récits passant du noir et blanc à la couleur, passionnément exhaustive du talent proliférant de Corben; *Vic & Blood* quant à lui vous introduira dans un monde post-apocalyptique où les chiens sont dotés de la parole, sur un scénario d'Ellison; enfin *Temps Déchiré*, chroniqué le mois dernier, catégoriquement en noir et blanc, une petite merveille, vous transposera l'espace d'un court instant dans la préhistoire. Du côté des Humanités Associées, une réédition de *Den - première époque et deuxième époque* ou la génèse de Norman, jeune gars sans histoire du Kaosas propulsé grâce au mystérieux savoir d'un oncle disparu dans la peau d'un demi-dieu à se paier: Den!

Cld DOPEY



DOSSIER YOKO TSUNO

reconstruire *Poi Platoon* et *Vie Vidéo*, deux caméramen qui vont vite devenir ses inséparables partenaires. *Le Trio de l'étrange* était né ; partis faire un reportage apérologique, les trois compères découvrent une étonnante civilisation d'extraterrestres à la peau bleue (mus non, pas les Schtroumpfs !) et à la technologie très avancée, qui se dissimulent dans des cavernes.

Originaires de Vinia (une planète située à plus de deux millions d'années de lumière de la Terre), rejetés de leur planète par une catastrophe écologique, et qui tentent par tous les moyens de rentrer chez eux. Les *Vinéens* occupent une place importante dans la série, puisque les aventures de Yoko Tsuno se déroulent alternativement sur la Terre et sur Vinia : *Les Trois Soleils de Vinia*, *La Lumière d'Ixo* et *Les Archanges de Vinia* qui voient le retour des extraterrestres à leur planète, popularisent les personnages de Khany et Poki, deux sœurs vinéennes qui deviendront rapidement des personnages capitaux.

Quand elle ne court pas les galaxies, Yoko réouvre des aventures terrestres, ce qu'il ne faut pas dire toute à terre. Qu'elle s'enfonce dans une vallée inaccessible à la recherche d'une émission magnétique comme dans *Messager pour l'éternité*, ou qu'elle parte en Belgique trouver *L'Orgue du diable*, Yoko se retrouve toujours dotée d'un équipement technologique de pointe, remarquablement détaillé.

En effet, fidèle à sa formation technique, Leleup réalise fréquemment pour les vaisseaux spatiaux et les véhicules expérimentaux (comme l'avion dans *Le Canon de Kyo* ou le vaisseau vétéran qui apparaît dans *Les Trois Soleils de Vinia*) des maquettes précises, destinées à pouvoir saisir les véhicules sous tous leurs angles, ce qui leur donne ce cachet d'authenticité, cette impression que, en dehors de la BD, ces engins fantastiques pourraient fonctionner.

Perfectionniste dans ses arêtes technologiques, Roger Leleup l'est aussi dans ses décors qu'il réalise d'après une importante documentation photographique (il vous conseillera la Brevière ou la Martinique, regardez les décors de *L'Orgue du diable* et de *La Forge de Vésulain*, on s'y croirait !).

Cette précision, ce soin accordé au dessin des décors, peut parfois donner l'impression que les personnages sont extérieurs à ce paysage trop parfait ; qu'ils sont comme en visite dans cet univers (surtout dans les derniers volumes), néanmoins l'impression de vérité, le réalisme quasi photographique qui s'en dégage, permet rapidement d'oublier ce petit défaut.

De plus, les aventures de Yoko Tsuno sont réellement épiques, et ce pour d'importants motifs. Il n'est pas nécessaire d'être un enfant pour vibrer aux péripéties de Yoko et de ses acolytes, pas plus qu'il n'est indispensable d'être un adulte pour comprendre toutes les précieuses technologies de Leleup.

Riches et cohérents, les dix-huit albums (pour l'instant) de Yoko Tsuno sont à lire absolument, car cette série est une des plus belles réussites de la BD "classique".

Viviane VOG

Genre : Classique
Éditeur : Dupuis



Yoko Tsuno, jeune électronicienne japonaise, est née en Belgique en 1970. Depuis, au fil de ses (nombreuses) aventures, sa renommée a largement dépassé les frontières du pays qui l'a vu naître. Portrait d'une héroïne.

Yoko Tsuno est l'œuvre de Roger Leleup, un ancien dessinateur industriel qui entre en 1955 aux Studios Hergé. Jusqu'en 1969, il va collaborer avec le créateur de *Tintin*, où il se chargera de la réactualisation de *L'Œuvre noire*, redessinant tous les véhicules et les décors comportant des parties trop techniques. Dans le même temps, il assiste Jacques Martin, créateur d'*Alifan*, pour lequel il réalise de nombreux décors.

En 1970, il quitte les Studios Hergé et crée pour le journal *Spirou* le personnage de Yoko Tsuno, une aventurière tout à fait dans l'air du temps : japonaise et électronicienne. C'est lors d'un vrai-dus cambriolage qu'elle

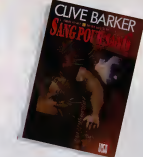


Les adaptations littéraires découlant de films à "succès" ne sont pas rares, mais souvent insipides, voire mauvaises. *Aliens* la BD, fait exception à cette triste règle puisque, outre que l'on y retrouve tous les ingrédients qui ont fait le succès du film, l'on y découvre également le graphisme original de Denis Beuvais. Après le carnage du Nostromo et la bataille d'Acheron, la Terre a fini par tomber sous le contrôle des abominables bestioles.

Dispensés dans l'espace, les derniers humains vont devoir organiser une résistance acharnée contre l'envahisseur (Marcel, soit le feu, y'a encore un alien qui marche sur nos pentes !). Newt, la petite fille d'*Aliens* qui a bien grandi, et Hicks, le seul Marine survivant de la bataille d'Acheron, se retrouvent de nouveau puits au piège dans leur vaisseau envahi par les *Aliens*. Après moult rafales de laser, ils parviennent enfin à s'en débarrasser pour tomber sous mains de militaires odieux et ambuleux qui, à tout prendre, sont presque pires que les *Aliens*. Assez proches de *P*, la série télévisée, *Aliens*, dont le premier volume est excellent, risque bel et bien de sombrer dans un carnage aveugle pour adolescents survoltés. En attendant (avec espoir) le deuxième volume, *Aliens* de Mark Verbeiden et Denis Beuvais est un très bon comic.

Darvick RANDALLK

Genre : SF
Éditeur : Zenda



Clive Barker péchait avec le deuxième tome de *Sang pour Sang* ; effets gore et jelly sont au rendez-vous, et pourtant il semble manquer l'essentiel : l'efficacité. On s'ennuie ferme. Deux courts scénarios composent cet album, tous deux dans la plus pure tradition des films d'horreur de série Z, pas assez kitsch pour faire sourire, pas assez beaux pour fasciner Barker se perd au sérius, dommage, il avait pourtant un côté sublimement amusant, voire terrifiant dans ses meilleurs moments plutôt rares, mais n'oubliez pas qu'il ne réalise que des scénarios.

Les dessinateurs, choisis pour ce deuxième tome, sont franchement sans grand intérêt : succédés de plusieurs genres, aucun ne tire son épingle du jeu. Craig Russell est sans doute le pire des trois, bê oté vous ne rirez pas. La première nouvelle est à demander deux. Barker (par habitude) nous entraîne une fois de plus dans l'univers affreusement malsain des mégaloques avec leurs cortèges de détraqués, de stupre, et autres détails bien connus. On remet la table une fois de plus sur l'archétype de l'horreur. Héros solitaire déseigné et tellement touchant, qui finit mal, noyé dans un cortège d'indifférence, de violence et d'ésotérisme : cela peut faire sourire les plus indulgents d'entre vous, l'un connaît même qui trouvent S. King génial. La commémoration de certains me laisse baba. Je vous tiens en garde contre l'excellente couverture de Dave McKean, le contenu n'a rien à voir avec ce qu'elle peut vous laisser envisager.

George BLUCOW

Genre : inclassable
Éditeur : Comics USA



JOUER

À TOUT

N°1H

UNE PARADE DE
JEUX AMUSANTS ET
INTELLIGENTS À
FAIRE VOUS-MÊMES

**GUERRE
DU GOLFE:**
LES JEUX
ET LES VENTES
S'ENFLAMMENT!



CHARME:
LES JEUX
DE L'AMOUR
ET DU HASARD

**SOYEZ LE
MAÎTRE DU JEU**
PASSIONNEZ-VOUS
DE LA MYSTÈRE VOTRE
ENTOURAGE

Pour
tous les
"fédus" du jeu,
impossible de rater
le N°1 de Jouer à Tout
en kiosque début avril.
Chaudement recommandé par
Génération 4



Ils ont fait le XX^{ème} siècle
Découvrez-les en jouant
sur la couverture et page 26.



N°1 Bimestriel - 26 Fc
Abonnement: 180 Fc CANADA - 6.95 Sfr SUISSE 7.50 Fc

Treizième pétardant, grand dessinateur de rats devant l'éternel, des centaines de milliers de kilomètres et onze albums chez Vents d'Ouest au complice, Philuc griffonne depuis toujours, depuis son enfance belge jusqu'à Variations, ou le retour des rats après les deux tomes de la Geste de Gilles de Chin et du dragon de Mont. Ça vient de sortir et c'est bien entendu excellent! Ruez-vous sur les aventures désespérées du Blaire, rongeur aventureux qui part à la découverte d'une étrange société de rats blancs un lentement atterré. Humour glauque et crade à souhait garanti sur facture!

Après moult discussions nostalgiques au sujet des BD de l'enfance de chacun et de tas d'autres choses qui ne vous regardent pas forcément, Philuc nous a confié ses projets et sa désillusion. Vaillant, Tongue le Raham belge, les gadjets de Pif du temps où Corto y passait, Sproul bien entendu, Sergeant Kirk dans Rindotto, et le Pilote de 67 à 73, et puis "ça se fera qu'un gros con de droite en moins si Greg meurt, il a donné le meilleur de lui-même." Enfin, peut-être que tout ceci pourrait vous intéresser, un verra ça pour le mois prochain.

Génération 4: Le contrat avec les éditions Vents d'Ouest s'achève ainsi que vos relations houleuses avec Mr Trévinat, quid de Philuc pour la suite?

Philuc: A la fin de l'année j'aurai forcément un nouveau contrat, mais chez qui? Je laisse macérer. C'est ça qui est bien, c'est vraiment l'inverse d'il y a dix ans, quand je cherchais à rentrer partout et que personne ne voulait de moi. J'ai joué des ligues et je laisse macérer. On verra bien! Je ne suis pas pressé. Je sais très bien que Vents d'Ouest a envie que je reste et que les autres ont envie que je parte. Peut-être dans quelques années n'aurai-je plus une situation aussi super; c'est le moment idéal. C'est quand même assez flippant; avant c'était pénible, je n'avais qu'à penser à mes histoires et quand j'en avais fini, je pensais à l'autre. J'avais mes petites idées, je les envoyais, il m'envoyait des sous et c'était tout. Depuis deux ans, quand je pose mon crayon je me dis: comment vais-je lui faire rentrer tout ce qu'il m'a fait oublier dans la gueule ce con-là? Et je macère, et je macère. Trévinat ne se rend pas compte, car il pense à d'autres choses, mais moi je ne pense qu'à ça depuis deux ans. C'est con, c'est con, avant je lui faisais confiance, il savait que je produisais, maintenant je ne fais confiance en personne. Avant

INTERVIEW PTILUC



j'avais un éditeur qui m'avait fait démontrer, lequel avait un auteur qui l'avait fait perspicace; c'était une réciprocité, je faisais rien bouquiers à l'aise, mais tout à moi-même. Là où c'est terrible, c'est que lorsque tu signes un contrat, l'éditeur croit que ça y est, mais un contrat a toujours une durée limitée; les contrats à vie n'existent pas. Je crois qu'en Belgique des auteurs ont signé des contrats à vie, et ils s'en sont moqués les doigts. Maintenant c'est beaucoup mieux, je crois que c'est cinq albums maximum, soit quatre ou cinq ans pour quelqu'un qui dessine assez vite. Quand tu es signé depuis un mois et que l'éditeur te fait bien comprendre que "mon petit vieux, tu es signé", maintenant ça c'est terminé, je lui fais bien comprendre que "mon petit vieux, c'est fini!" Mais c'est chiant, parce que moi, mon truc, c'est dessiner et être bien avec les choses que j'ai à raconter. Je devrais avoir quelqu'un qui s'occupe de tout ça, un agent. Certains me disent que je devrais prendre un avocat, mais je n'ai pas confiance non plus. Dans les avocats! Je m'en fous, maintenant je m'en fous un contrat.



Propos recueillis à La Canaille par Océan LAMIRIK

La suite au prochain numéro?

INTERVIEW GODARD & RIBERA

Tout qui peut prétendre ne pas connaître le saga du *Vagabond des Limbes*, qui l'un des plus talents conjugués de Christian Godard et Julio Ribera? Les tribulations galactiques d'Axel Munshine nous font rire et rêver depuis bientôt vingt ans et sont redécouvertes au Vaisseau d'Argent, petite son d'édition dirigée conjointement par ces auteurs aventureux épris d'indépendance et bouillonneurs de projets.

Génération 4: Le Vaisseau d'Argent, que vous dirigez de concert, vous a permis de rééditer le *Vagabond des Limbes*. Quel est l'objectif?

Christian Godard: Nous avons créé cette série chez Hachette, sommes très vite passés chez Dargaud et pendant 15 albums nous avons attendu qu'il nous passe quelque chose. Il est arrivé un moment où nous avons considéré qu'on avait vécu le meilleur de nos relations avec cet éditeur, et on a eu envie de faire ce que d'autres ont fait avant nous: faire un peu plus libres et ne pas avoir à en référer à un intermédiaire entre le public et nous. C'est en fait une chose relativement banale, qu'on veut d'autres auteurs avant nous comme Tabary. Cela a effectivement coïncidé avec un moment où les éditions Dargaud souhaitaient passer le relais et vendre, ce qui nous a complètement décidés. C'est vrai que, par la suite, les acquéreurs ont annoncé un certain nombre de décisions qui ne correspondaient pas avec ce que l'on aimait faire. Très vite, nous sommes entrés en négociations avec eux pour savoir dans quelles conditions nous pouvions récupérer nos droits. Ce fut laborieux, il a fallu un an pour trouver un terrain d'entente et deux ans pour que l'on puisse rééditer nos droits. Nous sommes maintenant propriétaires de tout ce que l'on a fait chez eux par le passé.



Assis: Aoussimi, Tarcov, Plunail
Debout: Florence Magnin, Rodolphe Godard, Ribera, Anne-Marie

Gen4: En ce qui concerne les autres auteurs, vous disposez désormais d'un catalogue assez conséquent...

CG: Dès le départ nous avions l'intention d'avoir une démarche tout à fait classique, et publier des gens que l'on aime, que l'on admire et que l'on respecte. D'emblée nous avons édité des albums des autres. C'est vrai aussi que l'on avait pas l'habitude de récolter tout ce qu'on a fait par le passé très vite, et tous les interlocuteurs de la profession nous ont dit qu'il était souhaitable que l'on remette un fond d'édition le plus rapidement possible en place. C'est ce à quoi nous sommes aujourd'hui occupés. Mais j'ai toujours tendance à dire qu'il faut être prudent, on a en face de nous des gens qui sont financièrement très puissants, qui sont installés depuis longtemps, et c'est extrêmement difficile d'être de temps pour faire une maison d'édition, d'écouter dix ans, et il faut travailler beaucoup.



Gen4: La genèse du *Vagabond des Limbes*?

CG: C'était en 1972. Il s'agissait au départ d'une commande de la librairie Hachette qui avait décidé de reprendre la politique d'albums de bande dessinée, en créant plusieurs collections; ils voulaient faire de l'aventure, de la science fiction, du western, et cet après que Godard et Ribera pourrissent peut-être faire une série de SF. Alors on nous a posé la question. Depuis longtemps on avait envie de travailler ensemble; on avait fait quelques petites choses de ce côté là à Pilote et c'était l'occasion ou jamais, alors on a en profité et on a créé une série de science fiction qu'on appelle le *Vagabond des Limbes*.

CG: En fait chez Hachette on a juste démarré la série et on est passés chez Dargaud, puisque presque tout de suite Hachette a fermé son département.

JR: Ce a été trois titres chez Hachette, le quatrième est paru dans *Tintin* mais a été édité ensuite par Dargaud. Celui qu'on a fait directement pour Pilote c'est *L'acheminé suprême* qui est le numéro 4. Vous avez peut-être eu l'occasion de remarquer la qualité d'impression et de papier entre les éditions originales et les nouvelles...

On a été très mal lotis à Dargaud, c'est une des raisons qui nous a poussés à essayer de faire mieux de notre côté. On a eu des albums dont le papier était infect, et dont la mise à la couleur avait perdu au moins 70%. On avait



envie de présenter ce qu'on fait de façon plus agréable!

CG: C'est vrai que pendant très longtemps la bande dessinée a été un sous-produit culturel, on croit que ce n'était pas ce que c'était devenu depuis, un endroit où des artistes, des graphistes authentiques pouvaient venir s'exprimer. A partir du moment où on cesse de mépriser le lecteur, où l'on a des sensibilités authentiques, il faut aussi qu'il y ait de l'expertise dans un cadre respectueux; une bonne impression et une bonne reliure, c'est le moins qu'on puisse faire. C'était surtout frappant au niveau de la quadrature. C'était à peu près à l'impair ce qui

Quand on fait des recherches graphiques, lorsqu'on soigne à chaque fois la création complètement imaginaire d'un monde qui est récupérable à chaque album, le moins qu'on puisse dire c'est qu'on n'a pas envie de le voir salopé par l'impression. Il faut se donner les moyens de ses ambitions.

Gen4: Les projets du Vaisseau d'Argent?

CG: Ils se limitent à deux ou trois lignes directrices: produire trois albums par ligne, parmi lesquels il y a pas mal de rééditions, afin de mettre en place le plus rapidement possible un fond d'édition qui nous permette d'exister en tant qu'éditeur.

Par ailleurs nous sommes occupés en ce moment à des projets qui relèvent plus de la bande dessinée de communication; il y a des choses tout à fait intéressantes à faire dans ce domaine, et je dirai qu'on répond à la demande. Nous travaillons en ce moment sur un gros projet en collaboration avec l'agence de publicité Lintas. On réalise cinq petits bouquins illustrés qui racontent en scène une bande d'enfants qui s'appellent les Intrépides, pour justement servir de promotion à une marque, je pense qu'on fera assez fréquemment des opérations de ce genre.

La troisième volonté c'est de continuer à produire en tant qu'auteurs. Donc on est en train de faire la suite du *Grand monarque*, et le prochain *Vagabond des Limbes* sortira à la rentrée. Et peut-être, si je parviens à libérer un peu de temps, arriverai-je à remettre sur pied des nouveautés en ce qui concerne ma série *Martin Milan*. Ça bien sûr, nous continuerons à éditer des gens qu'on souhaite avoir chez nous comme Florence Magnin, Alfonso Font, Aoussimi et Tarcov, Ortiz et Sugars... Notre production devrait tourner autour de ce chiffre de trois par mois, si l'on ne meurt pas d'excès de préoccupation avant!

JR: C'est un travail fou pour une petite struc-

ture comme la nôtre, mais une chose dont je suis encore plus fier, c'est d'avoir tenu parole envers nos lecteurs; quand on avait créé le Vaisseau d'Argent on s'était engagé à sortir trois titres par an, et on les a faits.

CG: Non seulement on les a faits, mais on fait aussi mieux que précédemment, et notamment grâce à un collaborateur exceptionnellement doué qui s'appelle Claude Plunail, qui nous aide sur tout ce qu'on fait et qui est sûrement un des auteurs de demain et produira des choses tout à fait formidables.

Cela étant, l'une de nos préoccupations actuelles consiste à déboucher très vite sur des projets audiovisuels. On a commencé à travailler la question, nous sommes notamment en train de travailler sur une série de short stories pour Canal+, et également une série avec qui s'appelle Michel Durry travaille à forte en sorte que l'on puisse monter des projets, dont on souhaite qu'ils concernent notamment le *Vagabond des Limbes*. Nous sommes réellement passionnés par tout ce qui peut se produire après la création d'une série.

JR: On va essayer de continuer nos personnages (*Le fils de Zynoville* sort bientôt), jusqu'à présent on a toujours tenu nos promesses. Si l'on fait quelque chose c'est qu'on l'aime, et quand on l'aime c'est dur de le laisser sombrer. Heureusement qu'il y a des rééditions, ce qui n'existe pas dans la vie réelle, on ne peut pas rééditer un enfant, tandis que nous, oui, et on en profite.

par Mr WONDERFUL

AVIS: si une société cherche à faire un jeu d'aventure ayant pour thème le *Vagabond des Limbes*, contactez Christian Godard et Julio Ribera au Vaisseau d'Argent, 8 rue Blot, 75017 Paris, tél 45.22.97.32.





Comme vous avez pu vous en rendre compte si vous avez jeté un coup d'oeil aux bouquins, le polar est à l'honneur ce mois-ci : on ne l'a pas fait expérimenter, c'est comme ça, tant pis pour vous si vous êtes allergique aux flics. Ne retenez pas pour autant votre Gen4 adoré trop violemment, vous passeriez à côté d'une saisissante vraie oeuvre originale. Une divine surprise, un cocktail explosif à la saveur étrange et inoubliable, c'est ce que nous a concocté le talentueux et irrévérencieux Ralf Koenig avec le petit album intitulé sans détour *La Capote qui tue*, éponyme BD en noir et blanc dont le héros est un "privé" dans la lignée des plus grands. Son enquête est menée sur le ton des séries noires de la belle époque, mais quelques menus éléments du récit donnent à cet ouvrage une coloration très particulière qui rebattra certains, amusera les autres et étonne tout le monde. Citons dans le désordre l'ambiance résolument gay et décontractée d'une pari, mais également le côté surréaliste de l'assassin implacable auquel le héros doit faire face, un *préservatif assassin*. Ce monstre réombrage qui mutile ses victimes de façon très ciblée rôde dans un hôtel de passes miteuses de la Grosse Pomme et sème une véritable pyrrhose. Parlez donc, cet outil de protection bien utile par les temps qui courent devient une menace ! Mais dans ce monde pourri, tout peut arriver, même l'humour...

Mr WONDERFUL

Genre : détourné
Éditeur : Glénat



Ils ont craqué ! Traumatisés par les super-marchés et les panneaux routiers, Quwak (*Le Soleil des loqups*) et Riff Rob's (*La Crève, Myrtil Panavite*), se payent une double BD sous acides avec *Le Kid et Bergson contre Supermarchéman* et *Bergson et le Kid tombent dans le pousseur*. Amateurs de "Radio boum boum", Bergson (le cochon) et le Kid (une sorte de rongeur indéfinissable), se retrouvent catapultés dans des histoires loufoques et speedées, qui fleuront bon le matraquage publicitaire.

Cousses de Cuddie, promotions spéciales, et panneaux routiers déformés (fin d'autorisation de faire les cornes) émailent les péripéties de ces deux rigolos dont les répliques ont à mourir de rire.

J'ai moi-même dû être transporté plusieurs fois aux urgences dans un état critique après avoir lu des phrases telles que "Pleutôt mourir que de me faire tuer" ou "Super baguette la mie des enfants". Un album déjanté, peigné par les Nuis, ces autres grands déconneurs devant l'éternel, dont l'humour acerbic colle à merveille aux délices de Quwak et Riff Rob's.

De bien belles images, comme on aime-rait en voir plus souvent.

SQUAL SS

Genre : Humour fou
Éditeur : Rackham



Magnus, si mes faibles connaissances littéraires ne m'abusent pas, signifie grand et en l'occurrence le géniteur de *Femmes envoûtées* (la femme lascivité) l'est à n'en point douter. Si ce n'est par la taille (je ne sais pas, je ne l'ai jamais vu), ou même par le talent. La présente BD se propose de transcrire par le dessin de vieilles légendes chinoises qui mélangent, je cite : "rêve, magie et érotisme". Que vous dire de plus, sinon que c'est fan-tas-tique. Et ce, à maintes égards.

Les destins, bien que d'une rare sobriété au niveau des couleurs (c'est du noir et blanc) n'en sont pas moins d'une grande finesse et d'une précision suggestive. Sur le cinquantaine de pages qui compose ce volume, les scénarios représentés sont multiples et variés : amour platonique ou pervers, confiance et dévouement ou encore trahison et supplices.

Autant de thèmes présents avec un oeil oriental, ce qui donne un charme lointain à l'image donnée ! Mais ce qui est peut-être le plus sujet à réflexion est le rôle primordial joué par les femmes dans ces récits : bonnes ou mauvaises, tendres ou cruelles, ce sont elles qui dirigent le monde. Une petite vengeance de nos merveilleuses compagnes ? Magnus s manifestement bien compris le rôle de celles-ci dans la société ! Alors laissez-vous séduire par le tourbillon de ces histoires érotico-philosophiques.

Hector PRULLE

Genre : des meilleures
Éditeur : Abbin Michel



Devenant introductible, *Fluide Glacial* a entrepris de rééditer ses premiers albums à succès : après *Le Messie* est revenu, voici les deux tomes de *La Vie d'Einstein*, respectivement sous-titrés *Enfance* et *Le Revolté*.

Pour commencer, il faut que vous sachiez que Goossens est un génie. Vous ne pouvez pas vous imaginer à quel point c'est VRAIMENT un génie, je vous dire. Ce n'est pas une bande dessinée que vous avez sous les yeux, c'est un film, avec toute la minutie que cela suppose.

Goossens soigne les décors, les vêtements, les mouvements des personnages, et va jusqu'à travailler directement avec leur ton, leur voix, en jouant sur la calligraphie des textes. Quant aux situations dans lesquelles ils se plongent, c'est ahurissant.

Einstein est tout à fait confronté aux problèmes de la relativité, du goût de tolkiste, du diagramme en potes, à l'indifférence et à l'incompréhension de ses contemporains, on le surprend à triquer sa nuit de noces ou à dévoiler sa passion pour les portons dans la Grande. Le tout est agrémenté d'interviews d'Einstein lui-même, d'un pecho, ou de brochures de spécialistes, ces fameux spécialistes dont Goossens se paie la tête dans la plupart de ses albums.

Attention, ne vous attendez pas à une avalanche de gags, ce n'est pas dans le genre de Goossens de tomber dans la facilité. Professeur d'informatique, ses schémas s'en ressentent, et c'est à croire qu'on cherche les différents algorithmes dont ses gags sont issus. Aucun doute, comme chacun des albums de Goossens, *"La Vie d'Einstein"* est une, de logique et de dérision.

Si vous ne connaissez pas encore Goossens, jetez-vous sur ses albums, ils sont suffisamment représentatifs du personnage et de ses manières pour vous inciter à continuer, c'est ce qui peut vous arriver de mieux. Quant à moi, j'attends la réédition de *L'Esprit, le Corps et la Graine*. Quand ils veulent, chez Fluide...

Mic DAX.

Genre : humour
Éditeur : Fluide Glacial



IMAGES SUR IMAGES



Monsieur Jean est écrivain, son dernier roman s'est plutôt bien vendu et personnellement à part au concierge ne songe à donner de sa respectabilité. Il faut dire qu'on se demande vraiment ce qu'il fait de ses journées; jamais levé avant midi, nul ruste, coureur et buveur, il serait vraiment le désespoir de toute concierge honnête. De galères en pépins, sa vie s'organise entre réceptions et aide aux capotés, forcément dans le besoin. *Monsieur Jean, l'amour et la concierge* est signé Dupuy et Berberian, deux piliers de *Fluide Glacial* auxquels on doit déjà l'inséparable *Journal d'Hector*. Vous n'avez pas de concierge? Veillez, mais ce n'est pas une raison pour ne pas compatir.

Serguei **MALDOROR** Genre: Thriller
Éditeur: Humanoïdes Associés



Un plein cœur de la France profondément les années cinquante, Louis-Cresson, un ado plein d'idées et fan de rock'n'roll, un Japonais colérique, des plaques d'égout et un consultant lectionneur, vont tenter de redonner vie à un vignoble oublié. Mais l'abbaye où ils ont élu domicile regorge de fantômes, et Eddie Cochran n'a pas l'air d'être à leur goût. *La Nuit des fantômes*, premier tome des aventures de Louis-Cresson, est l'œuvre de Léo Beker, dessinateur d'origine uruguayenne, qui vit en France depuis 1976. Illustrateur à *Olympic* et *Je Soudois*, il signe avec Louis-Cresson un album tendre et drôle, qui n'est pas forcément réservé aux plus jeunes. We gonna rock around the clock tonight!

Darwick **RANDALK**

Genre: classique
Éditeur: Dupuis



Charly est un enfant de six ou sept ans, comme tous les autres. Et comme tous les autres, il rêve d'aventures fantastiques et de séries télévisées; il se voit traverser la ville sur son vaisseau, le Capitain Foudre, et exterminer ses ennemis. Le problème, c'est que Capitain Foudre vole réellement et qu'il tue réellement les ennemis de Charly. Pourtant ce n'est qu'un jouet en plastique, que rien ne distingue de ses semblables. C'est alors qu'une vague de meurtres étranges s'abat sur la ville. Charly et Capitain Foudre seraient-ils coupables? Thriller fantastique, *Jouer d'enfer* est aussi étonnamment crédible lorsqu'intervient des relations entre enfants et adultes. Peut-être cette vérité est-elle due au fait que l'auteur de Charly soit une femme? Ancienne dessinatrice de pub, Magda, née en 1956 à Bruxelles, est déjà la main de *Gilles Roux* et *Marie Moussu*, une BD écologique publiée dans *Tintin* de 1982 à 1988. Quant au scénariste, Denis Lapière, ce n'est plus un inconnu puisqu'il a signé le scénario de *Mono Jim* d'Eric Melville et qu'il a collaboré avec Will sur les derniers épisodes de *TU et VOUS*. Plein de suspense, *Jouer d'enfer*, première BD des enfants de Goldorak, est un album à découvrir; en espérant que la suite des aventures de Charly sera aussi passionnante.

JOSEPH K.

Genre: Thriller
Éditeur: Dupuis



Alors que Gotham City et Métropolis s'apprêtent à passer un Noël tranquille, protégées par la présence de Batman et Superman, leurs deux ennemis jurés, Luthor et le Joker, après avoir échangé leurs territoires, décident de régler leurs comptes. Le Joker ira même jusqu'à subvertir une centrale nucléaire appartenant à Luthor, menaçant ainsi Métropolis toute entière. Beaucoup plus saine que les épisodes précédents (*Mondes à part*, *Mondes en conflit*), *Mondes mutiles* cède le terrain aux deux héros par un final cataclysmique où Batman retrouve enfin sa noirceur habituelle.

Captain **MANDRES**

Genre: super-héros
Éditeur: Comics USA



Fasciné par les religions orientales et le bouddhisme en particulier, Jodorowsky (*L'Incantation*, *Atch'hou*) se devait un jour de réaliser une BD soignée et mystique. C'est ce qu'il a fait avec *Bess* (*Arrihal Cing*), en mettant sur pied le saga du *Lama Blanc* dont le quatrième tome, *La Quatrième Voie*, vient de paraître. Gabriel, jeune enfant anglais recueilli par une famille tibétaine, releva dans un temple une éducation destinée à faire de lui un lama. Attaché à son temple par l'armée anglaise, Gabriel devient un parfait

dandy qui semble avoir tout oublié de son enfance, à la grande joie de ses précepteurs anglais. Mais c'est compter sans la foi des lamas pour laquelle Gabriel est prêt à tout abandonner. Rigide et complexe, le saga du *Lama Blanc* est une BD à découvrir. On Mami Padme On.

SQUAL 88

Genre: mystique
Éditeur: Humanoïdes Associés



Fans de D&D ou de tout jeu de rôle médiéval, cette BD vous est en principe réservée. Les aventures de *Hazel et Ogan*, dont les merveilleux créateurs Noemi et Boos semblent particulièrement apprécier le style effique voire "trollé", sont la représentation graphique de ce qui d'ordinaire ne s'adresse qu'à votre esprit ou votre imagination. Les deux tomes: *L'épée de foudre* et *Le pays des trolls*, nous racontent les moines exaspants d'entre vous. Très sérieusement, le trame, si tant est qu'il y en ait une, est constamment bien que coexistante aux réels d'héroïc fantasy. Il ne faut cependant pas voir que les aspects négatifs des choses et la présente lecture n'en est pas moins rétrospectif. Précisons quand même que le défi n'était pas si aisé à relever. Il ne vous reste autre qu'une chose à faire: contre-expertiser cet humble avis.

Erwan **KNEBEL**

Genre: herode fantasy
Éditeur: Editions Bianco



DOSSIER SPIROU FANTASIO

Le mot dernier, je vous en avais raconté la naissance de Spirou et ses premières aventures. Passée entre les mains de Rob-Vel, Jidé, Franquin et Fournier, la série aurait pu s'arrêter là, après vingt-cinq albums et une vie bien remplie. Mais il est dit que jamais les fées du gromme aventureux ne lui laisseront prendre de repos. En route vers de nouvelles aventures...

Quand, en 1979, Fournier abandonne la série, Depuis fait appel à un des piliers du journal Spirou pour en assurer la continuité : C'est Raoul Cauvin, scénariste belge né en 1938, et déjà auteur de nombreuses BD, parmi lesquelles Les Mousquetaires, Les Tuniques bleues, Sammy, Les Femmes en blanc, L'Agent 212, Pauvre Lampel, Pierre Tambal et j'en passe, qui va prendre les rênes de la série. Banque de Nic Broca, un nouveau venu dans la profession.

Ensemble ils vont réaliser trois albums qui, même s'ils sont cohérents et forment un tout, sont loin de figurer parmi les meilleurs. *La Ceinture du grand froid*, *La Boîte noire* et *Les Fumeurs de silence* sont combattus facilement dans le gag facile et la caricature, ce qui ne sied guère à un héros comme Spirou.

On pouvait commencer à craindre le pire pour la série qui, après les exactions combinées de Fournier, Nic et Cauvin, semblait gravement malade. Et miracle, le renouveau de Spirou apparaît enfin, avec Tome et Janry qui reprennent la série en 1981.

Tome, alias Philippe Vanderveide, est né à Bruxelles en 1957. Après avoir tra-



vallé dans la publicité, il devient assistant de Dupu sur les séries Chloérophylle et Cabine, où il rencontre Janry. Ce dernier, qui dissimule sous son pseudonyme l'identité de Jean-Richard Gwette (est né, comme son comparse, en 1957).

Après avoir été assistant de Greg, Dupu et Turk, il reprend *Spirou* (avec *Tome bien sûr*) à partir de 1981. Très vite, leur travail satisfait les fans les plus exigeants : proches de Franquin, dans l'esprit et le graphisme, ils ont néanmoins un style très personnel qui colle parfaitement à la série.

Priorité, leur premier album est une réussite totale, tant au niveau du scénario, complexe et tortueux, à souhait que ne négligerait pas un réalisateur, qu'à celui du dessin où les deux compères font des merveilles. En effet, si Tome assure seul le scénario, ils se partagent les graphismes, jusqu'à *Spirou à New York*, en 1987, à partir duquel Janry assumera seul le dessin. Bourré de gags (le plus souvent au second degré), de répliques savoureuses et de clins d'œil, Virus se place dans l'héritage direct du travail de Franquin, la filiation allant jusqu'à la présence dans l'album d'une guest star inattendue, puisqu'il s'agit de John Helene, ancien tuteur qui apparaît dans *Le Repaire de la murène* et *Spirou et les hommes bulles*.

Au fil des albums, outre qu'ils ressuscitent l'œuvre de Franquin mieux que personne avant eux, Tome et Janry mettent l'accent sur des récits d'aventures, insolites et colorés. Ainsi, dans *Aventures en Australie*, nos deux héros aident Champignose à exhumier un uxor aborigène qui n'est pas du tout du goût des mineurs travaillant sur le site. Magouilles, ruses et scientismes fourmillent en effet dans les nouveaux albums ; que ce soit le microbe expérimentalement fabriqué de Virus, ou le racket des prospecteurs d'*Aventures en Australie*, l'aventure prend un tour réaliste qui manquait à la série, sans cesser pour autant d'être drôle.

À côté de ceux-ci, Tome et Janry ont également produit des albums décalés, où science-fiction et machine à remonter le temps se combinent pour émailler leurs héros du temps des conquêtes (*L'Héritage de la comète*) dans un futur de pacotille où le fils de Zorhob, cabot grotesque et envieux de pouvoir, s'imaginer dominer la planète (*Le Réveil du Z*).

Alors que la série semble loin de dépeir (je dirais même qu'elle va de mieux en mieux), Tome et Janry, aidés de quelques comparses, se sont offerts une petite rétrospective avec *Le Petit Spirou*, une série de pages brillantes sur l'enfance de Spirou, Fantasio et Secotine, déjà aventuriers à la maternelle. Evry Utopie.

Serguei MALDOR

Genre : Classique
Éditeur : Dupuis





Vici-nam, 1925. Seize mille fonctionnaires français imposent leur loi à quinze millions de Vietnamiens. Brutalités, abus de pouvoir et "esclavage" sont omniprésents. Marcel Clément Rivère, dit Clem, jeune métais et journaliste indépendant, va payer cher sa double origine. Fils de missionnaire, il a reçu une éducation de blanc qui l'écigne de ses racines, tandis que les Français ne le considèrent que comme un indigène. Possesseur d'un dessin fort recherché, Clem se trouve poursuivi par la Sûreté incarnée par un officier colonial violent et raciste, les Trindes (la mafia chinoise) et les bolcheviks dirigés par un certain Ho Chi Minh. A travers les tribulations des journalistes du "Combat séismique", c'est toute la face cachée du colonialisme qui se dévoile à nos yeux dans *Le Dragon de bambou*. Imbue de son pouvoir, raciste au dernier degré, "l'élite coloniale" dominerait la nation si, en filigrane, à case de jours noirs et de leur incertitude, l'ot ne voyait se précipiter sa chute. BD d'aventure, pleine d'action et d'érotisme, *Le Dragon de bambou* de Francis Leroy et Marcelino Truong est aussi un violent réquisitoire contre les méfaits du colonialisme à la française. A découvrir.

Viviane VO

Genre: Aventure
Éditeur: Albin Michel

En marge de la BD, c'est un ouvrage superbe que je vous propose à découvrir. *Ombre et Lumière*, est une méthode de dessin signée Bernie Hogarth. Pour les incultes qui ne connaissent pas ce grand nom de la BD, rappelons que Hogarth est l'homme qui, de 1927 à 1950, illustre plus de six cents planches de Tarzan, qui sont sans conteste les plus belles de la série. Par une utilisation de cadrages cinématographiques et un graphisme très soigné, il est parvenu à faire exploser cette BD un peu sage, pour en faire l'un des chefs-d'œuvre de la BD moderne. Né en 1911, diplômé de la Chicago Academy of Arts et du Chicago Art Institute, il crée en 1947, parallèlement à son travail sur Tarzan, le désormais célèbre School of Visual Arts. Dessinateur, publiciste, illustrateur, ses cours abordent toutes les facettes du dessin réalisé. En 1961, il commence la publication, en cinq tomes, d'une méthode de dessin intitulée *L'Art du Dessin*, dont le premier tome arrive enfin en France. La lumière et les ombres, les différentes formes d'éclairage et les effets de matière y sont traités de manière variée, à l'encre, au crayon ou au fusain. Bourré de conseils utiles, *Ombre et Lumière* est un ouvrage peut-être pas devenu l'égal de Hogarth (encore ça), mais il n'en reste pas moins un fabuleux livre d'images.

SQUAL 89

Genre: Méthode de dessin
Éditeur: La Sirène

Pinker, Parker et Baboussy sont détectives privés. Les... les qu'on dit, ce sont les perversités d'Hollywood. Producteurs dépravés, stars nymphomanes et criminelles, tout un éventail de meurtres, de passions et de châtiments qui documentent la nasse à s'insérer quel individu normalement constitué. Mais nos trois privés sont blasés, héros des contes cruels de *Meurtres et Châtiments*, ils en ont vu d'autres. Leur univers est si distordu qu'il semble s'adapter aux difformités des scénaristes. Car Carlos Nune est espagnol et, comme beaucoup de ces contes, il semble fasciné par la difformité physique. Comme avant lui Goya, qui peignait des infirmes, Dall et Buñuel, qui avoient sans cesse leur passion pour "les jambes torses et les yeux de verre", Nune fait de Hollywood un vaste carnaval de l'horreur, une foire aux monstres que n'aurait pas déparé *Frankie*, le film culte de Tod Browning. Étrange et obéissant, *Meurtres et Châtiments* intrigue, fascine, finit par vous prendre au piège de ses graphismes convulsants, faisant de vous son complice, un voyeur captivé par un étalage d'horreurs que le bon goût commande de réprimer. Malin, peut-être. Génial, sûrement. Toujours est-il que *Meurtres et Châtiments* est un véritable chef-d'œuvre à ne manquer sous aucun prétexte.

SQUAL 88

Genre: inclassable
Éditeur: Albin Michel

David Solomon a un problème. Fille à New York, il a fait croire à sa mère restée en province qu'il était devenu pasteur, pour qu'elle ne s'inquiète pas. Et voilà que ladite maman débarque à Manhattan pour s'installer chez son rejeton. Et voici Soda obligé de mener un Vaudeville infernal, quitter la maison en pasteur pour arriver face aux étagères plus basses C'est alors que cette machination commence à être bien rodée qu'un nouveau problème débarque en la présence de l'excité Mac Inire, lui même pasteur, qui veut à tout prix découvrir la parodie de son ancien enfant de chœur, celui qui avait le manie de jouer avec des rétroviseurs. Soda va donc improviser une messe dont les fidèles réquiescents seront des démons en attente de transfert pénitentiaire. Polter speeded, que l'on croirait sorti d'une série américaine, *Tu ne buseras point* est la troisième tome des aventures de Soda, dont la paternité revient à Philippe Tome, le scénariste de *Spirou* et *Fantasio* et Luc Werrant, qui quitte Soda après onze planches de *Tu ne buseras point* pour laisser le place à Bruno Gazzoni, jeune dessinateur âgé de vingt ans, qui fit ses premières armes sur les planches du *Petit Spirou*. Une série à découvrir.

JOSEPH K

Genre: polar
Éditeur: Dupuis

événements montrent de façon de plus en plus indéniable que la belle jeune fille au cœur vaillant est intimement (et j'ose dire) mêlée à tout ceci. Amour, violence, détresse sans borne, McBain reclassé le (fabuleux) *Midnight Express* au niveau de la bibliothèque rose et nous étions une fois de plus. Un grand conseil : lisez-le avant *Isola Blues* !

Oscar LOMBRICK

Genre : psycho-polar
Éditeur : Presses Pocket n° 3062
Collection Noir

De Pierre Stolz, on connaît déjà *Marilyn Monroe et les samouraïs du Père Noël*, un roman complètement fou et surréaliste qui mêlait avec bonheur les genres et les époques. *Intrusions*, son nouvel ouvrage, est un recueil de nouvelles dans le même veinage, puisque s'y bousculent péto-mêle un ancien détective de l'Armée des Indes, immortel et seul habitant de la Terre, des chevaliers teutoniques aux prises avec les Quatre Cavaliers de l'Apocalypse, un soldat, unique survivant d'une guerre oubliée, qui amène la jalousie et le meurtre dans un village esquimaux qui en ignorent tout, des samouraïs, et beaucoup d'autres choses encore. Au centre de toutes ces nouvelles, il y a l'intrusion d'un être ou d'un élément extérieur dans une micro-société qu'il pourrait déstabiliser entièrement, simplement parce qu'il est différent. Incalculables intrusions comprises à encroûtement de mythes et de références (architecturales, artistiques, historiques), qui rendent ces nouvelles étonnamment crédibles. Jeune auteur encore (sans jeu de mot germinophile), Pierre Stolz, ancien professeur de lettres classiques, est un des représentants les plus imaginatifs et les plus talentueux de la science-fiction française. Une oeuvre à découvrir de toute urgence !

SQUAL 88

Genre : fantastique
Éditeur : Éditions de l'Aurore



Durs métiers ! Celui de fic bien sûr, mais également celui de chroniqueur (sans jeu de mot germinophile). Dans les deux cas on est censé ne pas mélanger sentiment et travail, mais parfois il est carrément impossible de faire autrement. J'aurais pu laisser la place à un(e) autre pour vous parler de *Poison* de McBain, étant donné que votre service s'agit déjà pour *Isola Blues* du même auteur. Que nenni ! Plutôt crever que de me laisser déposséder de mon dérivé de polars fétiches. Alors excusez si je rigole. Surtout, disiez-le, car c'est bien de cela dont il est question. Flotte à sa réputation de changement dans le continué, le grand McBain se fait plus intimiste dans ce thriller décevant. L'indéboulonnable Cavelli fait cette fois équipe avec le fils du poète de l'équipe du 87e District, Hal Willis, second rôle qui monte au créneau pour la circonstance. L'intrigue : un homme meurt empoisonné par un concentré de nicotine, et la touche "rappel" de son téléphone permet aux enquêteurs de remonter jusqu'à Marilyn Hollis, sculpteuse et voluptueuse créature. C'est rapidement le grand flash pour Willis. Et le commencement des gros crachats, car les



En procédant par recoupements, il est très facile de démasquer notre héros d'aujourd'hui. Les indices sont une vieille dame anglaise ayant la passion des intrigues policières et du Moyen-Âge. Question : que est le but de notre propos ? Vous avez deviné ! Ellis Peters nous

revient avec cette fois, je vous le sera en anglais. Deux mots : roman et en bon français. *La rançon du mort*. Le cadavre est toujours le même, à savoir l'abbaye de Shrewsbury et le héros principal Frère Cadfael. Un petit rappel de la situation présente ne me semble pas superflu, alors allouez !

En ce temps-là, la Grande-Bretagne actuelle n'existe pas et les différents royaumes (anglais, gallois, etc.) ne vivent pas dans la meilleure intelligence. Les conflits multiples qui foisonnent font de nombreux blessés et tués ; blessés que l'on peut ensuite échanger ou vendre. Dans le cas présent, le shériff de Shrewsbury ayant été fait prisonnier, il sera échangé contre un jeune Gallois de bonne famille se trouvant lui-même captivé sous les chaînes de Shrewsbury. Jusque là, rien de très extraordinaire. Malheureusement, le jeune Gallois tombe amoureux de la fille du shériff, et réciproquement. Or le retour du shériff entraîne le départ du jeune homme...

Pour couronner le tout, le shériff est assassiné dans l'écroule même de l'abbaye où il est soigné après son retour, et la vengeance du Gallois est ardue. C'est compliqué, n'est-ce pas ? Heureusement Cadfael est là pour résoudre cette énigme !

Eusebe M.

Genre : polar médiéval
Éditeur : BNF

Vous l'avez sans doute remarqué, l'absence de crimes sert d'emblème à chaque volume de la collection "Noir" de Presses Pocket. Il était donc logique que le meurtre soit l'emblème de celui-ci ! Mais après nous je répète inlassablement mon amour immortel pour les oeuvres du grand Frédéric Dard, et ce qui est formidable c'est que les rééditions n'érigent pas de placard, alors je ne dirai qu'un mot. Aléluia, ou Mazel Tov si vous préférez.

Écrit en 1959, *La dynamite est bonne à boire* est un roman étonnant à plus d'un titre, et qui prouve encore une fois que les histoires d'amour sont belles lorsqu'elles sont simples. Une mine d'argent perdue dans la Cordillère des Andes est le cadre choisi par l'auteur pour nous faire vivre un drame étonnant. Les employés de ce camp sont des esclaves qui dépensent leur paie et bien plus (ce qui les oblige à résigner) pour chasser le dévot de leur condition inhumaine. Surtout, c'est l'histoire de Conchelo : la femme du patron, c'est d'ailleurs la seule femme de la mine, et cette épopée est l'histoire de leur passion. Au traditionnel "vieux mari" et "jeune femme", et le meurtre, dont la raideur du héros que vous tirerez en balais pendant trente pages ! C'est sauvage et beau.

Mr WONDERFUL

Genre : roman policier
Éditeur : Presses Pocket
Collection Noir

Rédigé au pseudo tout droit sorti du microcosme "réflectif", est un nouveau venu dans l'inégale mais parfois excellente collection *Anticipation* des éditions du Fleuve Noir. Grâce à son absence naturelle et à un sens de l'humour déviant, qui n'est pas sans rappeler *San Antonio* (Gorevici), il amuse, divertit et réjouit le lecteur des aven-



tures de *Piper*, héros dont le deux-nez évoque la figure d'un tarentule acide de *Strash Trash*. Ce dernier est un pilote indépendant et individualiste, fagot fan Solo, dont l'extrême sensibilité destin de pionnier malheureux des voyages interplanétaires vous capotera bien n'est vraiment très sérieux dans les aventures balistiques de *Piper* ; il évolue au milieu d'un monde défilant mais crédible, quatrième millénaire fait d'un entrecroisement de classique et d'inventions dans ce genre galvaudé qui est le *space opera*. Une pincée de cyberpunk ! les biopics, interfaces vivantes douloureuses d'intelligence artificielle ; à noter à ce sujet la présence de *Genje*, modèle expérimental en vocabulaire ordurier. De multiples rapprochements vous amèneront au tournant, parsemé de jeux de mots hautement référencés, dans un univers baroque peuplé d'extraterrestres hauts en couleurs, et de la lèvre blanche gélante... En attendant la suite et fin dans *Genje*.

Oscar LOMBRICK

Genre : SF planétaire
Éditeur : Presses Noir
Collection Anticipation n° 1896

Patrick Raynal n'est peut-être pas un sacre qui vous est familier, n'en démentez pas moins qu'il est connu des initiés et des lecteurs du *Monde* (il est responsable de la chronique polar de ce fameux quotidien). Après avoir obtenu le prix "Mystère" de la critique 1989 avec *féminité sur femmes*, c'est cette fois-ci avec *Arrière d'urgence* publié chez Albin Michel qu'il devient "notabilisé".

Ringue à part, vous l'avez deviné, il s'agit d'un polar. Genre à l'instiguer, je n'en dévoilerais rien. Tout ce que je dirai est que ces personnages principaux sont assez singuliers : un remueur semi- (comme les remorqueurs) réaliste qui va être chargé de convoquer une super-volonté de collectionneurs jusqu'à un amateur de propériorité. Son chemin, vous vous en doutez, est parsemé d'embûches et aussi d'une très bonne surprise de la personne d'Agathe. Mais est-ce vraiment une bonne surprise ? N'oubliez pas que pour ces explications très claires !

Eusebe M

Genre : polar de la route
Éditeur : Albin Michel
Collection Spécial Police



Alex et Colin, père et fils baba-cool, traversent les États-Unis à bord de leur Ford Thunderbird dernier modèle; un voyage sans danger, si ce n'est l'ennui. C'est compter sans le fait qu'un fess s'est attaché à leurs traces, et qu'il a juré leur perte. Si vous avez vu *Duelf* de Spielberg et *Bilbo* de Eric Rohm, vous êtes déjà dans l'ambiance. *La Mort à la traine* de Dean R. Koonitz est un thriller redoutablement efficace, un *psychokiller* de la meilleure veine, où frissons acclamés et coups de théâtre succèdent à un rythme abasourdissant. Écrit en 1973 sous le pseudonyme de K. R. Dwyer et enfin réédité, ce roman exploite au maximum les paysages américains, ces routes désertes stressantes à souhait. Sur la route, personne ne vous entendra mourir!

Sergueï MALDOROR

Genre: thriller
Éditeur: Presses Pocket

Depuis Conan Doyle, le polar est avant tout un *genre masculin*; pour une Agatha Christie, combien d'Elroy, de Spillane ou de Hadley Chase, candidats à leur place à l'échelle du roman noir? L'incursion d'une femme dans ce domaine littéraire si étonnamment clos quelque chose qu'il convient de saluer. T.J. MacGregor, pseudonyme sous lequel se cache une célèbre romancière américaine (les paris sont ouverts!), signe avec *Champs noirs* un polar haletant, complexe et toulé.

Une jeune détective privée, une femme-flic et son coéquipier partent à la recherche d'une dangereuse psychopathe, auteur de polars de surcroît, qui gorge ses amants avec sauvagerie. Miami, qui sert de cadre à ce roman, n'a jamais été aussi loin du vidéo-copier, qui est l'insupportable *Du* (lire à Miami), tragique et résolvant, les héros (peut-être devrions-nous le dire les héroïnes) de T.J. MacGregor se débattaient dans une ville sordide, que l'approche d'un cyclone rend plus ébouffante encore.

Il m'est difficile de vous en révéler davantage sur ce roman sans en défilier l'intrigue, mais je ne saurais trop vous conseiller de vous jeter sur *Champs noirs*, et de découvrir, à travers lui, le polar au féminin. Avance!

Viviane VOG

Genre: polar
Éditeur: Grand de Villiers

Il n'est pas facile d'être noir aux États-Unis dans les années 70. Il est encore plus dur d'y être un noir qui résiste. Même si, dans les textes, la ségrégation est abolie, elle reste toujours bien vivante dans l'esprit des gens. Dwight Robinson, un champion de base ball, en fait la preuve expérimentale avec le meurtre de sa femme Cynthia, riche héritière d'un magnat de l'automobile et du golf (soit, pas du golf), se venge d'être traumatisés!). Sans que rien de précis ne l'accuse, sa culpabilité ne fait aucun doute pour la population grandiose. Dans une enquête compliquée où les *magouilles* se mêlent au *racisme*, la corruption et la politique à la base, *Requiem*, privé sans grande convergence, va tenter celui que codait du diabolique Robinson, plongeant au cœur d'une famille dont les turpitudes feraient passer Daffies pour un feuilleton chèrement recommandé par l'Office catholique.

Dans *Les Liens du sang*, Paul Engleman règle ses comptes avec son New Jersey natal, frileux et pushover, raciste par habitude, où la loi qui prime est souvent celle du plus riche. Un excellent polar corréct et ironique, dans la plus pure tradition du genre. Que demander de plus?

JOSEPH K.

Genre: policier
Éditeur: Grand de Villiers



Bellum! Le dernier kame de la saga de *Terremer* (cf. Gros n° 31) par Ursula Le Guin est enfin paru. Ursula, prêtresse des Tombes d'Atuan, Tensar est parée à installer à Gool, juste à temps pour résister à la mort d'Olgion, le vieux maître d'Épervier, et au retour de celui-ci, totalement privé de pouvoir. Un *novel* âge semble sur le point de voir le jour sur Terremer. Mais quel rôle y jouera Thorru, la petite fille brûlée qui s'est recueillie. Tensar et qui semble, malgré son jeune âge, dotée d'un grand pouvoir? Alors que l'éclat de Tensar apparaît au firmament, le destin de l'Archipel se joue étonnamment à celui de Thorru. Avec *Tensar*, Ursula Le Guin boucle le cycle entamé avec *Le Sorcier de Terremer*, *Les Tombes d'Atuan* et *Le Village ravagé*.

Un... vieilles, God et Tensar symbolisent parfaitement l'Archipel qui se vide de son pouvoir et se stabilise politiquement. L'ère des enchantements touche à sa fin pour ce monde où de la magie et des dragons.

Née en 1929, Ursula Le Guin étudie la littérature et l'histoire, avant de se lancer dans l'écriture. Célèbre pour le cycle de *Terremer*, que tous s'accordent à considérer comme son œuvre la plus achevée, ce lui doit aussi *La Main gauche de la nuit* et *Les Disposés*. Que vous soyez ou non fan de fantasy, je ne saurais trop trop vous conseiller de découvrir cet univers envoiement, plein de magie et de mystères.

SQUAL 88

Genre: science-fiction
Éditeur: Robert Laffont



À quel film rattachons *Boris Karloff* et *Bela Lugosi*, ces deux monstres secrets du cinéma fantastique, n'a-t-il jamais été présenté au public? Accablé par la critique, réné par les acteurs, ce film avait tout pour rester définitivement dans l'oubli, parmi les légendes du cinéma. C'est compter sans Graham Nolan, archiviste à la télévision et cinéophile passionné, qui mettra tout en oeuvre pour retrouver ce film, allant jusqu'à se faire tuer pour lui. Un souvenir de lui, Sandy, une de ses amies, parlait à son tour à la recherche de ce film, que tout le monde, semble-t-il, essayait d'oublier.

Sur une trame hypercinématographique (le comp du tableau, un tableau, film, tableau), Ramsey Campbell, auteur britannique né en 1946, qui campe depuis plusieurs années en tête des best-sellers, réalise un roman noir, où les indices ne se révèlent qu'un compte-gouttes. L'histoire dérape bien un peu plus moments, dans des excès de gore qui n'impressionnent personne, mais cela est finalement oublié au profit du plaisir de la découverte de la vérité.

JOSEPH K.

Genre: fantastique
Éditeur: Fin La

Démors, anges et succubes ne sont pas morts avec le déclin de la fin chrétienne. Loin de là! En France, et en 1990, les forces du bien et celles du mal continuent leur guerre éternelle. Après *L'Antre du serpent* (cf. Gros n° 29), Michel Pagel continue le cycle des Antipodes avec *Le Refuge de l'Inconnu*. Les rejets divins et sataniques sont sur le point de naître, mais cette fois-ci, les heureux pères sont avertis de la présence de l'Ennemi. S'ensuit une guerre sans merci, dont le seul but est d'assurer l'éclat de l'astre. Très speed, *Le Refuge de l'Inconnu* regorge de scènes d'anthologie, comme

la transformation d'une incurable bigote en femme fatale, ou comme le combat botanique qui oppose dans un convent des bordes de démons à un tueur à gages impie et à un occultiste douteux, joueur de jeux de rôles (*Je Nourrir*, *Sauvages* peut-être?), adepte du kabbala qui plus est. Bref, un roman à lire de toute urgence, en attendant le combat final que Michel Pagel finira bien un jour ou l'autre par arbitrer.

Sergueï MALDOROR

Genre: fantastique
Éditeur: Fleuve Noir
Collection Anticipation n° 1831

Peut-être allez-vous trouver que l'insigne lourdement, mais le regret de La Méthode nous prouve une fois de plus avec *Les bleus*, écrit en 1969, qu'il fait partie des plus grands auteurs de polars de ce siècle. C'est le quarantième épisode du 87e district (oui c'est ce nous rajoutent pas) et à mon avis le plus réussi, ce qui n'est pas peu dire.

La sobriété du style de McBain atteint son apogée: pas un mot de trop, juste ce qu'il faut de sentiment et d'humour, une justesse étonnante dans l'analyse des motivations, les traditionnelles intrigues mêlées, les pincements d'une enquête difficile; du grand art. On retrouve les personnages immuables de ce cosmopolite de quartier situé dans un New York réinventé: Steve Carella toujours athlétique et efficace, Meyer Meyer toujours charmé et patient, Burt Kling éternellement jeune et tuteur, mais aussi les seconds rôles d'une époque étonnante que sont Hal Willis, Ellen Burke et les Dupont de la crémère, Monaghan et Monroe. Les insupportables Carella et Meyer progressent péniblement vers la vérité au sujet d'un double meurtre dont les victimes sont un bébé et une mère et une baby-sitter de seize ans, assassinée dans la nuit du 31 décembre. Pendant ce temps, Kling s'avère la vie d'un jeune Portocain agressé par deux Jamesons à coups de battes de base ball, et ses causes ne font que commencer. Le polar dans toute sa splendeur.

Oscar LOMBRIK

Genre: policier
Éditeur: Presses de la Cité



John Dickson Carr (1906-1977) est de ceux qui contribuent à donner au genre policier ses lettres de noblesse. Maître de l'énigme, spécialiste de l'énigme tardive à souhait, il est l'auteur d'une quarantaine de romans parus au Masque, dont le précieux ouvrage *Un coup sur la tubérine* qui s'avait pas été réédité depuis 1946.

Neuville-sur-mer est le cadre élégant du drame qui se joue autour de la non moins respectable Eve Neill, jeune cinémanne béatissime divorcée d'avec Ned Atwood, personnage un tantinet éloigné de l'idée que l'on peut se faire du gentleman. Elle habite une villa située en vis-à-vis de celle occupée par la famille Lowes, également originaire d'ouest-Manche, et dont le fils Toby n'est pas insensible à chaque évanescence de sa belle voisine.

Tout semble aller pour le mieux, mais pour notre plus grand bonheur les événements dramatiques se succèdent : Eve reçoit la visite impromptue et tardive de son ex-mari, cependant qu'à la fenêtre d'en face Sir Maurice Lowes est sauvagement assassiné alors qu'il écoulait une balade ayant appartenu à Napalmé lui-même. Le commissaire Goron mène l'enquête, et tous les indices qu'il recueille semblent accuser Eve Neill, future belle-fille de la victime. Un suspense étalé par un créateur du genre dans un style très daté qui ravira les amateurs de brocante.

Mr WONDERFUL.

Géner : polar classique
Éditeur : Le Masque - Librairie des Champs-Élysées



Extrême-Orient, Koko continue sa petite guerre contre lui-même, contre eux et leur plan haut nouveau : celui du massacre d'un village vietcong, une immense boucherie pour la gloire de la patrie. Une terrifiante recherche s'engage : le retrouver avait son fil et mettre fin aux crimes, exorciser son mal, se folle, le leur. Koko est une descente aux enfers, qui n'échappe pas toujours aux clichés mais dans ce cas c'est plutôt rassurant. Straub, une fois de plus, réussit à nous fasciner avec la trame d'une histoire pourtant minimes fois exploitée au cinéma ou en littérature. Un bon roman qui vous emmènera au bout d'une nuit d'insomnie.

Everise AZARD

Géner : roman
Éditeur : Presses Pocket

Tous aux abais! Carole Evans, la superflue est de retour. Après deux ans de suspension au FBI pour violence abusive et gratuite, la revolta à la Nouvelle-Orléans pour démanteler un banal réseau de drogue. Mais en chemin elle rencontre (horrible, la vieillesse) un soldat affairé de Souff Morvies, vous savez ces petits films amateurs où les acteurs sont torturés et après tous pour de vrai. Plongeant dans la haute société perverse du coin, faisant amitié avec le nain du dealer suivi, Carole va se retrouver en fort mauvaise posture, et va juger par elle-même du plaisir dans la souffrance...

Quelque et recolor, ce petit polar enlève les premiers titres pourtant bons de la série des Carole Evans (L'héritage Greenwood, La chute de la maison Spencer, L'inconnue de Las Vegas). Ici Jacques Sadoul n'hésite pas à sombrer dans le polar hard-core. Entre du filon déjanté et un mauvais trip de Belloc, l'ultravolence gratuite fait bon ménage avec un érotisme vulgaire, un mystère plus classique mais assez amusant à résoudre, et une bête histoire de drogue téléphonée. Le tout se laisse lire et oublier, même si le personnage est assez intéressant pour que l'on n'ait envie de la retrouver encore quelquefois.

L. FOX

Géner : polar
Éditeur : J'ai lu



Peter Straub doit nous être familier maintenant; c'est un des maîtres de la littérature de terreur dont nous vous avons déjà parlé à plusieurs reprises. Il réapparaît ce mois-ci avec Koko, soit 600 pages de sucre froido où vous frottez à chaque instant l'arrêt cardiaque. Le récit nous ramène à la période florissante du Viet-Nam ou plutôt quinze ans plus tard, Washington DC, d'anciens GI's rétro pour célébrer la mémoire de leurs camarades voient ressurgir leur passé peu réjouissant sous la signature de Koko gribouillé sur une carte à jouer à côté de cadavres qui défrayent la chronique du Stars and Stripes, le journal de l'armée américaine. Quelque part en

Bertrand Passagut est déjà l'auteur de le saga Bête IV (Hydri), sa dernière œuvre *Le monde d'un héros* est en fait le premier tome d'un nouveau cycle intitulé *Troglodytes*, il pour contenter notre gai Paris, mais dans un futur post-apocalyptique pas très réjouissant. La Bombe a laissé intacte une partie du centre de la capitale où subsiste un vestigisme de civilisation, mais la destruction d'artefacts de la couche d'ozone a eu pour conséquence une désertification de notre riant campagne (ce qui change un peu du traditionnel hiver nucléaire). Le pouvoir est délégué par un maire, élu comme il se doit à l'hôtel de Ville, et dont les troupes maintiennent l'ordre de façon musclée. Bref, tout était bien si les citoyens n'étaient pas "forcés" de racketter les villages pour manger, et si les troglodytes humains vivants sous la terre, ne répandaient pas la terreur chaque nuit en sortant des bouches de métro pour égayer les imprudent. Joris fait partie de ce système quelque peu coextensible, et aimait bien grimper dans la hiérarchie. Il en a d'ailleurs l'occasion lorsqu'il entre en possession de renseignements de toute première importance. Mais voilà, Joris n'est pas une lumière, et ses actions ont fait de se retourner contre lui. Le récit est efficace, le style est direct, la haine est au bout du chemin.

Loretta FREUD

Géner : science-fiction
Éditeur : Babel
Collection Anticipation n° 1855

Au Pays d'Elver, les légendes racontent les combats héroïques de John Alversia, le dernier des Fendragons, contre des créatures immenses et imitoyables. Gareth, jeune chevalier idéaliste, est envoyé par le roi pour appeler ses héros à la rescousse, il découvre cependant la capitale. Seulement voilà, au Pays d'Elver comme ailleurs, les légendes ne sont plus ce qu'elles étaient. Cruelle déception pour Gareth qui, à la place de son héros indomptable, trouve un homme entre deux âges, gentleman-farmer débonnaire, marié et père de deux enfants, myope, et surtout mort de peur à l'idée d'aller affronter le nouvel ennemi. Pourtant, se résignant à l'idée de n'être pour toujours qu'une sorcière sans grand pouvoir, renonçant à la faiblesses puissance des mages pour l'amour d'un seul homme, Fendragon est l'œuvre de Barbara Hamby, une grande dame de la fantasy américaine, à qui l'on doit déjà une douzaine de romans dont *Le Trilogie de Durnath* (l'homme sans âme), et de romans gothiques, Barbara Hamby fait de ses romans un joyeux patchwork, où La Table Ronde et le Moyen Âge allemand se mélangent sous l'œil d'intrigues de cour véreuses. Roman féminin sans être féministe, Fendragon fait à part belle aux femmes, qui sont les véritables héroïnes de cette histoire.

SQUAL 88

Géner : fantasy
Éditeur : Presses de la Cité



S'il est une faiblesse qui me caractérise, c'est bien mon goût immédiate pour les nouvelles. Cette fois, mon attention a été retenue par *Futurs à gogos* d'Isaac Asimov. J'ai aperçu votre sourcil gauche et relevé dès que j'ai perçu son sens. En oil, tout le monde connaît le pape de *Fondation*. On le connaît même tellement bien que l'on pourrait imaginer qu'il ne sait plus nous étonner. Rassurez-vous, il n'en est rien ! Il est resté indigé mais pas sur le plan de la qualité, plutôt au niveau des thèmes successivement traités. Au hasard des pages vous rencontrerez un homme d'épée qui désire renouer avec un passé qu'il s'est pas vu, un diplomate dont les conditions de travail sont quelque peu délicates, un policier intemporel dont les mystères le font éternellement voyager, l'en passe et des meilleures. Croyez-moi, c'est très bien et je pense que l'on s'est pas fini d'en échanger parler dans l'univers...

Brian KNEBELER

Géner : SF
Éditeur : Presses Pocket

Le mois de mars semble dédié au généralisme et intégral Stephen King. Je ne compte plus les papiers qui sont tombés dans cette rubrique (je cocherai, mais comme on dit, quand on aime on ne compte pas). De plus, le *pistolero* est le premier tome d'une saga dont l'auteur nous dit : "Au train où va l'ouvrage, il me faudrait environ trois siècles pour retenir ce cycle". Plus rassurant, car Stephen n'est pas un homme qui échappait au pire, du moins je nous le souhaité. Cette œuvre déroute manque de cohérence, mais reste tout de même un petit bouillonné d'idées synchrone qui méritent peut-être une série télé. Un jeune, beau, idéalement héros (le pistolero) erre dans le désert à la recherche non de son frère, mais de d'un concept qui "dépassé l'entendement humain" (sic) et comme ennemi ultime l'homme en noir, qui est précédé d'une réputation de faiseur de miracles. La grande question est de savoir qui est le chasseur et qui est le gibier.

Fanny RUBOL

Géner : science-fiction
Éditeur : J'ai lu

DOSSIER FRITZ LEIBER



Fritz Leiber est un des grands noms de la fantasy américaine ; son oeuvre maîtresse, *Le Cycle des épées*, sur lequel il a travaillé pendant plus de quarante ans a fait l'objet de multiples adaptations, tant en BD (*Mémoires rencontrés à Lankhmar* chez Zenda) qu'en jeu de rôle (*Lankhmar, city of adventure* chez TSR). Aujourd'hui réédité chez Presses Pocket, cette saga devrait enfin être reconnue à sa juste valeur.

Fritz Leiber est né à Chicago en 1910 ; fils unique d'acteurs shakespeariens, il est formé très jeune à la lecture des dramaturges anglais. Néanmoins, même s'il se définit lui-même comme un lecteur conventionnel, ni vorace ni rapide, il se tourne rapidement vers d'autres genres littéraires qu'il affectionne plus redoublamment. Policier, horreur, western, SF, deviennent les lectures quotidiennes du jeune Leiber. Tout d'abord attiré par les mathématiques, il se tourne, une fois en faculté, vers la biologie et la psychologie, puis vers la philosophie, domaine dans lequel il accomplit ses études. C'est à cette époque qu'il rencontre Harry Fischer qui partage avec lui les mêmes

passions. D'une correspondance qui va durer cinq ans, Leiber tire deux personnages, résolument autobiographiques, Falford (1 mètre 90 et plutôt baraque), bête à son image, et le Souricier Gris, voleur chétif qui est le sosie de Fischer et qui veut devenir ses personnages de prédilection et les héros du *Cycle des épées*.

Les deux compères, voleurs par goût plus que par nécessité, apparaissent pour la première fois en 1925 dans *Le Jeu de l'innuï*, une nouvelle qui ne sera publiée que beaucoup plus tard (dans le recueil *Épées et brumes*). La même année, Leiber se marie avec Joque Stephens, une poétesse galloise passionnée par le fantastique.

Refusé par tous les journaux, *Le Jeu de l'innuï* finit par tomber entre les mains de Lovecraft qui, au cours d'une brève correspondance, encourage le jeune Leiber (de filia comme il l'appelle), à poursuivre dans cette voie. Encouragement qui porte ses fruits, puisqu'en 1939, Fritz Leiber parvient enfin à vendre une nouvelle, *Les Bijoux dans la forêt* au journal *Unknown*. Etant donné que les personnages n'accroissent pas : l'heure est à la science-fiction technologique, et le fantastique semble un genre totalement dépassé. Leiber se met donc à décrire de plus en plus de nouvelles "orthodoxes" qui parviennent sans trop de mal à être publiées (*They Never Come Back*, *The House and The Brain*...).

Entre-temps, Leiber écrit de la vulgarisation scientifique, participe à *The University of Knowledge* and *The Standard American Encyclopedia*. Puis, en 1941, il part pour Los Angeles où, pendant un an, il va enseigner l'art dramatique et la rhétorique.

De retour à Chicago, Leiber se remet à trembloter d'arrache-pied, écrit une nouvelle sur nouvelle. Pour le *Cycle des épées*, ce sera *La Malice des voleurs* qui sera publiée dans *Unknown*. La chance semble enfin sourire à Leiber qui devient un collaborateur régulier du journal. Mais le genre touche à sa fin, et *Unknown* cesse de paraître moitié de nouvelle Leiber au chômage. Pendant plus de quinze ans, aucune nouvelle de Falford et du Souricier Gris ne paraîtra plus. Mais, en 1958, *Jours menagers* dans *Lankhmar* paraît dans *Fantastic*, qui consacre à Fritz Leiber un numéro spécial. A partir de là, Leiber s'engage à réaliser au moins une nouvelle du *Cycle des épées* par an.

Aujourd'hui, *Le Cycle des épées*, c'est six volumes qui regroupent une quinzaine de nouvelles et un roman (*Les Épées de Lankhmar*). Tryculatisme, les aventures de Falford et du Souricier Gris, auteurs absolus, dragons et alcoolisés, sont un chef-d'oeuvre de la fantasy moderne. Des rivages des mers extérieures aux univers enfumés de Lankhmar, la vie des voleurs, ces scolytes vivants, bien souvent contre leur gré, des aventures fantastiques, qu'eux-mêmes sont parfois bien soi mal de comprendre. Gouailleurs, rusés et férocièrement malhonnêtes, Falford et le Souricier Gris sont des héros attachants, à découvrir à tout prix.

SQUAL 88

Genre : Heroic fantasy
Éditeur : Presses Pocket



Comme promis, le salon du livre vous réserve quelques surprises le 27 mars au Grand Palais. Deux soirées parties et un buffet de trois semaines à travers Paris sont organisés par l'équipe ou ne peut plus dynamique du Petit coquillard illustré, à l'initiative de Democ, sur le thème des Neuf princes d'Amber de Zelazny. Vous pouvez y participer car vous inscrivez sur place (d'accord, pour les soirées c'est un peu tard quand vous lirez cela, mais pour le buffet n'hésitez pas à contacter Guillaume au 42.08.66.17 ou à vous précipiter sur les places qui vous sont réservées sur le 3615 G2N4).

Pour clore cet événement, une soirée finale aura lieu le 21 avril au restaurant La Canaille, 4 rue Crillon, 75004 Paris, réunissant

des participants du killer, mais aussi des inscrits en cours de route, par exemple sur le 3615 G2N4 !

De plus ! Si vous êtes intéressés par une murder party new spirit mais cette fois-ci dans une belle superbe dont le décor est constitué d'un avion crashé, rendez-vous au Central pour assister ou participer à Halloween 2, 7e génération. C'est le 15 avril, c'est organisé par... Le petit coquillard illustré, l'émission des joueurs et des autres, c'est en direct sur la fréquence gale (94.4 FM) le mercredi de 18 à 19 h, avec une retransmission le samedi à la même heure. Vous pouvez leur envoyer des lettres d'insulte, d'amour ou d'inscriptions au 45 rue Rébeval, 75019 Paris.

Rappelez également qu'à l'occasion du prochain festival des Jeux de réflexion, qui se tiendra à la Porte de Versailles du 30 mars au 7 avril, aura lieu la finale attendue du champion de France de Blood Bowl (amis de la poterie bordelaise), avec le concours précieux du club orléanais le Dé Stré. C'est le 1er avril et il y aura des surprises (notre photo négative "Briser l'Glacé" Moulmer) !

Le supplément made in France tant attendu est arrivé ! Il est si intéressant que si vous ne l'avez pas déjà de voyage, bien au contraire. Pourtant, si *Stormbringer*, adaptation de M.R. du célèbre cycle d'Eric le néomercenaire de Michael Moorcock, a connu un succès certain auprès du public, particulièrement en France grâce à l'excellente version que l'on doit à



JOUEZ UN TON PLUS HAUT

AVEC L'OEUF CUBE

3615
LOEUF
CUBE

TOUS LES JEUX DE RÔLE ET DE SIMULATION
24, rue Liéart 75005 Paris - 15, rue Guy de la Brosse 75005 Paris
45.87.28.83 43.31.91.02

ET PARTOUT PAR CORRESPONDANCE

Orléans, il n'en a fait pas de même pour *Hawkmoon* (toujours d'après Moerck), qui passe nettement plus inaperçu en son temps. Mais gageons que *La France* donnera ou redonnera envie aux rôlistes de se plonger dans l'ambiance particulière du Tréguier millénaire. Vous trouverez dans cet épais recueil tous les renseignements utiles à une campagne se déroulant dans notre beau pays, enfin ce qu'il en restera dans 33 siècles après guerres nucléaires et tutti quanti. Ce *sourcebook* de plus de 200 pages fourmille d'événements soigneusement rangés, sans froufrou ni bavardage excessif, et est divisé en différentes sections recouvrent les nouvelles règles (le connaissance de la psychologie et ses applications, les boîtes secrètes, de nouvelles armées et armures, l'appartenance de la SAN) et la géopolitique provinciale par province. L'ensemble est sobre, bien structuré, directement utilisable, et donne vraiment envie de rescrire *Hawkmoon* des siècles!



Le morceau de choix ce mois-ci, c'est bien entendu la sortie du nouveau jeu de chez Sirioz Productions, signé Cloc et Mathias Twidowski, j'ai nommé le substantifique et molleux *Heavy Metal*.

Promoteur sous les motifs de la culture de Zeus, mais en 2010, certains auraient tendance à trouver qu'il aurait mieux fait de se consacrer une jumble... Notre planète chérie est divisée en deux camps : le bloc nord, à savoir les pays industrialisés, qui prospèrent aux dépens du bloc sud, remaniés de défectueuses technologies et médiocrités. Au nord, point de mystère, c'est la beauté la plus totale, dans une ambiance de déhiscence esthétique soigneusement entretenu par les médias. Les gens ont de l'argent, un boulot pas trop pénible, et passent leur temps à regarder le télé, faire du sport et suivre la mode. Pas de guerre, plus de frontières, sauf entre les deux blocs séparés par d'infrafranchissables barrières gérées par de zélés douaniers. Les mégapoles s'étendent comme ça n'est pas permis, et le pollution n'est apparemment plus un problème puisque les déchets toxiques sont stockés chez les tiers-mondistes. De l'autre côté c'est l'enfer, et les seuls échanges sont le troc d'armes contre les indispensables matières premières.

Seulement voilà, il y a toujours des malfaiteurs, des ingrats, des empêcheurs de zapper en rond. On appelle ça des égarés, groupuscules d'extrémistes qui rêvent d'un monde meilleur et sont prêts à tout pour se procurer une opinion publique chloroformée. Pour les calmer, la société Oxygène (tiens

tiens) a mis au point les URC, Unités de Répression Cybernétiques, sortes de Terminators flics. Choisissez votre camp!

Le jeu se compose de trois livrets : le système de jeu et scénarios, les égarés, les URC. Un scénario d'introduction très pédagogique est prévu pour vous permettre de choisir la position, et chacune a son intérêt quand on connaît le dessous des cartes (qui sont bien entendu truquées). Les règles elles-mêmes sont assez simples, puisqu'un bristol se résume à quatre caractéristiques et des compétences. Ceci dit, le système s'avère extrêmement riche et original, surtout ce qui concerne la conception et le fonctionnement des robots. Un robot est en effet doté d'un cerveau compartimenté comme un disque dur, dans lequel sont copiés des programmes regroupés dans des ROM. Une seule ROM est utilisable à la fois, et les logiciels qu'elle contient sont assimilables (et assimilés) aux compétences des "animaux homo sapiens". C'est bien là le pépinière : la mémoire vive dont est pourvue limitée, une ROM efficace est une ROM composée de plusieurs programmes permettant une relative polyvalence. Mais cette pluridisciplinarité est alors au détriment de l'efficacité pure.

En dehors de ces considérations techniques, le challenge vous attend : il vous faudra bien du talent pour échapper aux URC si vous optez pour un égaré, tandis que le rôleplaying risque de ne pas être très si vous jouez une URC bornée et sciemment toute innocente! Le plus amusant, c'est qu'avec le temps les URC s'humanisent, à la manière des Nereus dans *Blade Runner*, ce qui engendre des bugs de comportement pour le moins loufoques!

Ce qui ne gêne rien, l'humour est bien sûr omniprésent et le jeu est comme à l'accoutumée donné grâce aux nouvelles que l'on doit se talent insinuer de G.E. Basso. Pour conclure, on peut dire que *Heavy Metal* est un jeu très bien pensé, avec un système de gestion des androïdes remarquablement cohérent. L'idée du "coefficient de bome", qui sert à mesurer la "généralité de bome", est particulièrement géniale. Un jeu qui promet, surtout lorsque l'on connaît le cadencé de sortie des suppléments Sirioz!

Oscar LOMBRIK

Coord. matérielles
Éditeur : Sirioz Productions



Skull & Crossbones

Oh, maître poltrone! Il est temps que vous prouviez votre valeur dans une bataille singulière à mort avec l'El Sereno et ses acolytes.

Il n'est le maître noir et blanc pour des pays étranges et exotiques avec ses versu commandés Red Dag et One Eye. Commande peut être, mais ne vous fiez pas à eux... au fait, ils sont en effet les derniers survivants pour ne pas dire le dernier de votre planète.

Il n'est le maître noir et blanc pour des pays étranges et exotiques avec ses versu commandés Red Dag et One Eye. Commande peut être, mais ne vous fiez pas à eux... au fait, ils sont en effet les derniers survivants pour ne pas dire le dernier de votre planète.

C'est un travail dur et sale... et nous voulons tous le faire!

PLUS SAUVAGE QUE BARBARIC, PLUS ANGLANT QUE PRINCE OF PERSSIA, PLUS AMUSANT QUE NEW FRONT SHOP.

Prenez-vous le des oupant lui-même... mais ne le laissez pas à votre grand merci.

Tengen
The Name of the Game

DOMARK

ENTREZ AU COEUR DE L'ACTION!



A collage of video game covers and logos for Ocean Entertainment. The background is a dark blue gradient. A large, tilted rectangular frame with a brick border contains several game covers. At the top of this frame is a large, colorful, stylized 'Mega Mix' logo with a double-headed arrow. Below it, on the right, are the covers for 'Turrican' (showing a blue robot) and 'Turrican 2' (showing a yellow car). On the left side of the frame are the covers for 'Altered Beast' (showing a man's face) and 'Shadow Warriors' (showing a character on a motorcycle). Below the 'Turrican' cover is the 'Ocean' logo in a blue, metallic, 3D font. At the bottom of the frame, the 'Ocean' logo is repeated in a similar style.

CHASE HQ
TURRICAN
ALTERED BEAST
SHADOW WARRIORS

MEGA MIX

TURRICAN

TURRICAN 2

ALTERED BEAST

SHADOW WARRIORS

Ocean

Ocean

AMIGA • ATARI ST
AMSTRAD (CPC & CPC Plus)

Ocean